严禁一切商业交易
微信：shuishen
睡神扫描
Nisekoi
ANIME NEW TYPE

ISBN 978-7-900452-89-4

9 787900 452894 >

定价：18元

齐鲁电子音像出版社

NDS 标准掌机典藏 2008 终极版

NINTENDO DS 2008 年鉴·购机·攻略·烧录卡·模拟器 精彩全部一手掌握

NDS 标准掌机典藏 终极版

DVD-ROM

2004-2008年
中文汉化经典游戏110部

权威游戏年鉴

必备周边检阅

年度烧录卡宝典

主机工具实用大法

典藏游戏攻略

火炎之纹章 新暗黑龙与光之剑
闪电十一人 / 西格玛和声
大合奏 兄弟乐队 / 魔界战记DS
救急救命 超执刀2/ 无名游戏
三国志大战 天 / 怪物农场DS2
勇者斗恶龙5

NDS美日最新游戏发售表

2008上半年日本销量总排行

软硬件问题大解惑

标准掌机典藏 · 掌机游戏标准

更多感动！全情收录！

本次的《标准掌机典藏》收录图鉴与攻略为2008年上半年所推出的游戏内容。除此之外，本书所带DVD光盘亦收录从NDS发售至今的经典中文汉化游戏110部。看得懂的游戏，理解透彻的享受。永久珍藏。

NDS标准掌机典藏终极版

2008年 终极典藏

Contents

SPECIALIZED ARTICLES

GAME GUIDES

INFOMATION

NDS实用软件制胜攻略

NDS网络浏览器

NDS作为一款纯游戏主机来说，确实在扩展性上不能与PSP相比，不过仍是有许多自制软件达人们利用NDS本身有限的条件开发出了许多优秀地自制程序。

NDS浏览器的破解就是一大创举,NDS浏览器随着官方发布后采用了自带内存扩充版,想要体验在NDS小P上网的感觉，就必须要购买任天堂官方推出的内存扩充卡同捆版，想想看我们在有WIFI热点的地方一边喝着饮料，一边玩着游戏,当大家都感到疲倦的时候拿出NDS连接WIFI浏览浏览网页，这将会是一件多么舒服地事情啊！所以这个补丁的出现就让大家都将已经几乎扔掉的S2端烧录卡重新拾起，这个补丁软件目前仅仅支持3款国内主流烧录卡，它们分别是G6/M3/SC，接下来我们就一起来看一看这个浏览器破解补丁的使用方法。

- 使用方法 -

1、将你所下载到的NDS官方浏览器补丁包解压缩到任意文件夹

2、将你得到的NDS官方浏览器Nintendo DS Browser放置到你所下载的补丁包文件夹内，并将其改名为“browser.nds”。

3、全部放置好后我们就可以运行补丁程序了，针对不同S2端烧录卡我们需要运行不同的程序。

G6: 运行OPERA_G6_Patch.bat

M3: 运行OPERA_M3_Patch.bat

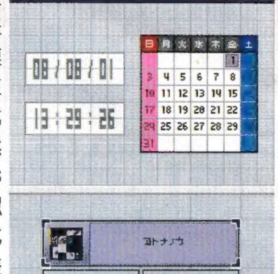
Supercard: 运行OPERA_SC_Patch.bat

4、当你按照你的烧录卡运行好程序后，在目录下就会出现与之对应的程序名称，比如说如：browser_sc.nds for supercard, browser_g6.nds for G6 和 browser_m3.nds for M3等等，最后的文件名一目了然的告诉你，你所运行的是哪个烧录卡程序，所以就算是你运行错了也不怕装错。

6、接下来将你生成的NDS浏览器ROM，放到你的S1端烧录卡中。

7、接下来我们开启电源后，运行这个打过补丁后的程序，接下来再次选择你的S2卡，怎么样已经顺利进入程序画面了吧？好了此时连接好WIFI准备上网吧！

PicoDriveDS



如今的次世代掌机机能越来越强大，那么模拟一些以往的主机游戏自然也就不在话下，虽然我们都知道NDS与如今的“模拟神机”PSP相比的话性能上要差上许多，不过想当时GBA上面都有效果很不错的模拟器存在那么NDS高端主机不能模拟低端的还是可以的，这不一款名叫PicoDriveDS的MD模拟器就出现了，这款名叫PicoDrive的模拟器在掌上平台都有着不俗的效果，主要就是因为其模拟器代码优化率要高于其它同类模拟器。首先我们需要知道的是当一个平台要模拟另外一个平台的时候一定要有高于此平台6倍以上甚至更高的性能才能够对其进行模拟，除了基本的模拟之外作者还会针对主机性能进行代码精简与优化，后期的优化作用不可小视，比如说专门针对某某优化的游戏,就一定会比大众模拟器效果好上许多,最为明显的例子就是PS2模拟器所运行的《最终幻想10》经过优化后的它效果比没有优化过的模拟器好上许多，再普通配置下也能够流畅运行。而我们这次要为大家介绍的PicoDriveDS，这款软件就是移植自GPX32，后来又被移植到PPC上，再后来PSP上也进行了修改移植并且支持了MDCD游戏,本次的NDS版也是通过优化后才被搬上来。

- 使用方法 -

1、最新版本为PicoDriveDS 0.1.7。此版本修正了许多BUG，并且能够更加快速的运行MD游戏。

2、再使用这款模拟器之前必须要首先使用MDrom转换器进行转换,也就是说MD原始ROM不能够直接加载,必须要用转换器转换成为专用格式后才可以使用。

3、本版本BUG主要修正了DKA r20和最新版的libnds,将libfat运行模式进行切换,最大的好处就是(支持DLDI)

4、修正菜单的BUG，添加了ROM检检测，除此之外还加入了untested Opera RAM的扩展支持，加入了SCCF的RAM支持。

新版本的MD模拟器经过测试已经能够完美运行一部分ROM,虽然对很多游戏支持度仍然不理想,但既然有了一个好的开始就让我们一同期待它的完善吧！

NEOGEODS

在国内大名鼎鼎的街机平台NEOGEO模拟器能够在DS上出现真是让人不敢相信，不过越是不可能的事情，越是让人惊叹。本软件是由国人制作而来，这个软件并没有移植任何游戏代码,相反却是根据MAME代码进行的重新编写，重写编写与移植所不同的地方就在于优化程度后的流畅度，移植的代码一般作者只是会在两者机能相差不多的情况下进行移植，如果遇到向下移植后的运行速度较慢情况，就会根据下面的机种进行慢慢地调整，简单的优化过程就能够让其速度稳步提升，从而达到完美兼容的情况。不过重写则与移植不同，重写是根据其机能环境进行调整，整个代码都是服务于主机，在游戏主机有限的条件下将模拟器代码完美执行，所以重写的效果势必要好于移植的效果。

现在我们要为大家介绍的这款模拟器NEODS就是一款基于任天堂掌机NDS编写的模拟器，这款模拟器无论从运行效果还是画面精细度都是非常惊人的，这也让我们看到了只要有实力，NDS上同样可以出现让人想都不敢想的模拟器，到目前为止NDS除了NEOGEO之外只能够运行GB和GBA的游戏，而且这两种游戏都是自家产品，自然在兼容性上一流，不过想问一下当初谁能够想到NDS模拟器会出现在NDS上呢？模拟器是由Ben Ingram进行开发，对于ROM的兼容性来说只要是早期的SNK游戏都可以在NDS上过一把瘾，而且将NEO的游戏画面放到NDS上面看的时候感觉它们更加精细了。SNK公司所推出的NEO基板在国内可谓是大名鼎鼎，《合金弹头》和《拳皇》的fans们绝对不在少数，那么就让我们一起来看一看它们是如何使用的。

模拟器运行情况

现在这个模拟器只推出过两个版本，一个V1.0一个V2.0，第一个版本的运行速度比较流畅，运行有些游戏的时候偶尔会出现掉帧，不过不会影响到这个游戏的整体性，声音方面没有任何问题，在屏幕下方会有帧数显示，在关闭声音的时候帧数会比开启声音后效果更好，毕竟屏蔽了音源，所以CPU就可以全力以赴的进行游戏部分的模拟，不过由于是初版所以不支持FM音源、联机、调试模式和家用机模式，在模拟方面已经很完美的它只是对于一些个别游戏兼容性不佳如《合金弹头1》在运行的时候会死机。

目前为止NEODS能够模拟以下内容

- M68000CPU（CYclone，旋风系统）；
- Z80CPU所提供支持的（DrZ80）；
- 所有已经加密或者已经被解密后的NeoGeoRom;
- 任何NEO基板所支持的游戏ROM图形；
- 基板所独有的ADPCM音频；
- 各种PSG音频；

目前为止NEODS不能够模拟的内容

- NEO基板所支持的FM 音频；
- 各种光栅效果；
- 通过WIFI的联机模式；
- 内部计时器模拟并不完善，相当一部分数据显示计时的时候并不是那么地准确。

- 使用方法 -

下载好游戏工具包之后，将里面的主运行文件NEODS.nds放入储存卡的根目录,此时如果玩家们所下载的工具包内有以NEO结尾的游戏的话，那么就要和前者一同放入根目录,接着进入烧录卡选项，运行NEODS.NDS后就可以进入模拟器界面。接下来点击下屏的loadrom，选择你刚才放入的游戏rom就可以运行游戏了。

界面说明

1、下屏幕右上角会有2个数字，它们就是游戏在运行时的帧数，帧数越高越好，60为满帧，不过有些游戏的帧数在开启声音后会直线下降。

2、点击LoadRom选项即可马上读取neo格式的游戏，读取完成之后会通知玩家按START进入游戏。

3、模拟器所为你提供的Video选项中normal指的是常规画面宽度，也就是说即为NEO模拟器实际分辨率大小，这样的话，虽然画面会更加清晰，但是由于NDS屏幕的关系就会导致画面不能够完全显示，另外一项Scaled指的是显示游戏全部画面，这样画面就会完整地显示在屏幕上，不过却会由于强制拉伸从而导致画面变形。

4、CPU Clock的选项就是调整CPU在运行模拟时的速度，Normal就是以正常的CPU频率来运行游戏，而Slower则是调慢CPU频率，不过由于现在模拟器还没有真正完美，所以此项基本上没有什么作用。（使用后反而会更慢）

－操作说明－

十字键、相当于街机厅中的摇杆，玩家们将会使用十字键来进行方向操作

A键：	类似于街机中的A键，合金弹头中默认为跳跃
B键：	类似于街机中的B键，合金弹头中默认为跳跃
Y键：	类似于街机中的D键，合金弹头中没有作用
X键：	类似于街机中的C键，合金弹头中默认为扔雷
选择键：	投币
开始键：	开始

转换ROM的方法

这个模拟器在转换ROMA方面稍显麻烦，在模拟器下载包里面会有一个名为NeoDSconvert的文件夹，这个文件夹中有一个NeoDSconvert.exe的DOS文件，接下来我们将需要转换的游戏与Neogeo.zip的Bios文件一同放入NeoDSconvert文件夹下，接下来双击NeoDSconvert.exe文件就会出现DOS命令窗口，此时就会自动进行rom转换，转化后的文件将会以XXXX.neo的格式存在。

不过第一个版本的转换软件有一些BUG，那就是你自动转换完成之后放到模拟器中并不会被游戏所识别，此时怎么办？那就需要另外一种方法，手动进行模拟器游戏的转换。

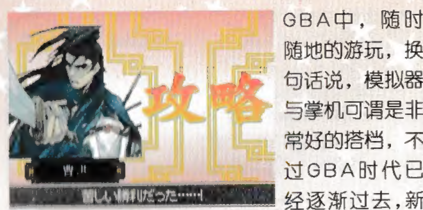
为了转换方便我们先要自行创立一个简单的目录类似于（C:\neo），接下来我们将游戏、Bios文件和NeoDSconvert.exe文件一同放入到neo文件夹下，接下来我们依次在电脑上依次选择开始、运行后输入“cmd”，接下来就会出现一个DOS窗口，我们在DOS窗口下输入“cd c:\neo”进入文件夹，接着输入“NeoDSConvert -bios6 游戏名称”即可进行转换。在输入命令的时候我们还能够选择一些转换参数，下面会给出供玩家们参考。

1、bios0 use the euro bios
2、bios1 use the euro-s1 bios
3、bios2 use the us bios
4、bios3 use the us-e bios
5、bios4 use the asia bios
6、bios5 use the japan bios
7、bios6 use the japan-s2 bios
8、bios7 use the japan-s1 bios
9、bios8 use the uni-bios.10 bios
10、bios9 use the uni-bios.11 bios
11、bios10 use the debug bios
12、bios11 use the asia-aes bios

这款模拟器在最新公布的2.0中进行了一些调整，不过这些调整仍然还是没有调整到点子上，不过作为仅仅只是放出两个版本的模拟器来说，效果已经如此优秀实在是让人感叹。

PC用NDS模拟器NO$GBA

模拟器确实是一个好东西，这主要体现在方便、快捷这两点上，回顾当初GBA模拟器出现的时候无数大作都可以在电脑上进行体验，这实在是非常美好的事情，当时GBA刚刚推出烧录卡，不过却由于有限的容量导致玩家们需要频繁烧录游戏，如果这时有模拟器的话，就可以先在电脑上测试过后觉得好玩在烧录到

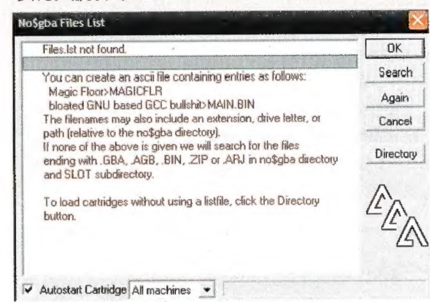


GBA中，随时随地的游玩，换句话说，模拟器与掌机可谓是非常好的搭档，不过GBA时代已经逐渐过去，新一轮的次世代掌机时代降临，NDS与PSP的模拟器一直都处于漫步模拟中，不过随着技术人员的努力NDS模拟器一直都在非常顺利的开发着。有了NDS模拟器之后面对着无数的ROM我们可以和以往GBA游戏一样先在PC上体验过后再传到NDS中进行游戏，目前PC上的NDS模拟器名叫No$GBA，这是一款在GBA时代就存在的模拟器，当时无法和VB相媲美，不过它却是第一款模拟NDS的模拟器，最初他所放出的是2.4版本，这个版本起初对NDS进行了初步模拟，能够使用它运行几个简单地商业游戏，通过作者的不懈努力，终于在最终的2.6A版本中能够在一般的电脑配置下完美运行NDS游戏，虽说兼容性并不是很完美，但是我们已经非常满足了。开发NO$GBA的作者制作过许多模拟器，模拟器名字中的NO$大家可千万不要以为那个是不要钱的意思，它的意思应该是NO cash，不收现金，它的分为收费版和免费版，我们一般使用的都是免费版，作者起这个名字的含义就是说我不收现金只收银行卡转账……免费模拟器和收费模拟器同样也有着很明显地区别，收费版中拥有Debuger这个专门给程序员作开发用的编写设备，免费版则没有这个项目，不过在模拟器性能上基本上是差不多的。此模拟器最早以GBA为主，NDS的模拟器是在后期逐渐加入的，虽然说早在No$没有开始模拟NDS之前就有过许多前辈，不过如今看来这个后期之秀却是它们当中最为成功的一个。

针对目前最为流行的这款“没钱GBA”我们开始进入使用教学部分：

NO$GBA教程

首先我们需要准备的就是模拟器主程序，准备好主程序之后我们还需要下载Bios以及固件Firmware，其中Bios为必须工具，没有它的话模拟器是不能够运行的其次Bios可以用来更改语言、时间等等，在早期的时候固件还和兼容性有关，日版固件能够顺利运行的游戏要比其它版本固件稍微高出一些。早期的No$模拟器是不能够运行Clean rom的，必须要一个名叫eNDryptS Advanced的解ROM工具，下载好Clean rom后必须要使用这个工具对ROM进行解密后才可以运行它，如今随着制作者技术的不断增加，NO$GBA已经能够很好地运行Clean Rom了，所以以往繁琐地解密步骤如今我们终于可以将其扔掉了。



前面步骤准备完成之后，我们就可以用模拟器来运行ROM了，将下载的模拟器打开后会自动进入选择rom的界面，选择一个游戏后点击运行即可开始游戏。不过游戏虽然能够运行但是我们还是需要看一下模拟器的设置部分，里面的一些设置功能能够有助于你更好的运行游戏。

←没钱gba的设置初期比较麻烦，但是在第一次设置完毕之后，再运行游戏就轻松很多了。

－File－

Cartridge menu：作用是载入游戏rom，第一个可以直接从ROM列表中载入，第二个则是根据文件名进行载入。

Reset Cartridge：能够重新启动NDS游戏。

Load/Write snapshot：用来载入游戏截图，用这款模拟器进行的截图只能使用模拟器来进行查看，所以这个功能对于NDS游戏来说并不方便，想要截图的话可以参考其它截图软件

Quit：关闭模拟器

- Utility -

这里面的大多数内容基本上与开发人员相关，作为我们玩家来说这些功能基本上不会被用到，而且想要使用这里面的功能还需要安装Nocashio。

UploadGBAanNDS：升级你的GBA与NDS模拟器，需要连接网络才可以使用。

RemoteAccess：这里有许多模拟NDS与GBA用到的插件与固件，如果缺少这些东西的话我们可以直接从这里选择下载,同样也需要连接网络才可以使用。

Cheats：金手指选项，可以加载你自己或者是从网络上下载的金手指文件。

Errors：错误汇报，遇到不能够运行的游戏或者是某些游戏运行出错就会产生一个错误报告，我们可以从里面找出到底是那里出现问题。

Screenshot：截图功能,截图之后将图片储存在指定目录下。

- Options -

模拟器的设置部分，里面分为模拟器内部设置与操作设置，这里是控制整个模拟器的核心部分，我们将会重点给予解说。

Emulation Speed,LCD Refresh：这里主要是针对模拟器的速度与电脑屏幕刷新率的设置,主要设置还是根据自己的机器性能来做决定,如果自己电脑配置很高的话,推荐大家选择第一项Realtime,Auto或者是倒数第三项Unlimited MhzDisaster.100%,含义就是全速运行模拟器,并且将画质提升至最高,如果机器配置不行的话,可以尝试选择最后两项,如果速度还是非常慢,那么就是你的电脑实在是有点太……

Reset/Startup Entrypoint：分为固件启动游戏与直接启动游戏,固件启动游戏的意思就是直接进入游戏画面,而固件启动则是和NDS主机一样,首先弹出的是任天堂的警告画面,这里推荐选择直接启动游戏,毕竟非常的方便。

Video Output：进行色彩设置，这里一般不用进行改动，直接选择默认即可。

3D Renderer：针对NDS所添加的3D环境设定，这里也不用进行选择，直接选择默认Nocash即可。

GBA Mode：对亮度环境的模拟,推荐选择VGA模式。

GBA Cartridge Backup Media：选择游戏的存档类型,对于以前版本的没钱GBA模拟器来说，需要自行选择游戏存档大小,才能够进行模拟,最新的2.6a版则强化了此模式,能够自动选择NDS或者是GBA游戏的存档类型,所以我们这里也不需要选择什么,直接默认Auto即可。

Solar Sensor Level：针对GBA模拟器的一个设置，光感系统，运用光感系统的游戏目前只是针对GBA上面的《我们的太阳》，所以只是这里不用进行额外的设置，除非你玩GBA游戏。

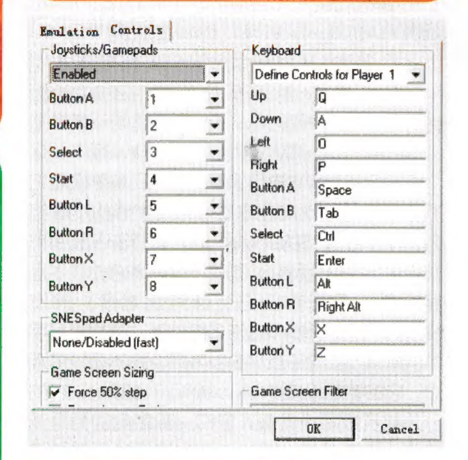
Sound Output Mode：声音选择，这里主要是针对游戏声音进行模拟，从上到下分为三种选项，越往下需要系统配置越高，如果你的电脑配置不好，那么推荐选择第一个无声。

Sound Desired Sample Rate：选择声音频率，同样是数字越高需要配置就越高，所以这里根据你电脑的情况进行选择。

剩下的选项都设定为默认即可，不用调整太多。

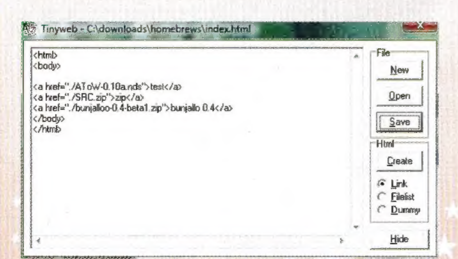
- Controls -

Controls Setup：游戏的控制设定，可以使用手柄来进行设置。

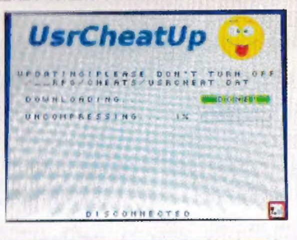


DSCompress v1.0

在电脑中为了在有限的硬盘内保存更多的文件,将源文件压缩后保存不失为一个非常好的方法，电脑上面目前流行的解压缩软件有两个一个是Winrar它是目前最流行的压缩软件方便快捷的实用让其成为了无数电脑爱好者们的最爱，另外一款软件就是目前压缩率最高的7Z，这款软件能够完美被Winrar所兼容，只需要下载一个补丁那么就可以让Winrar支持7Z格式。对于软件阵容并不强大的NDS来说，在有限的记忆棒内是否应该更好地考虑一下自己的容量呢?



现在为大家推荐一款软件，这款软件的名字叫做DSCompress，它的作用就是使用NDS直接进行压缩和解压缩,听起来似乎十分的方便，但是它的压缩率究竟会有多高呢?下面一边进行这款软件的介绍，一边让我们来一起看一看吧!



- 软件说明 -

1、这款软件是DS用压缩/解压缩软件

2、它能够将NDS记忆棒中的文件压缩成为以.gz格式结尾的压缩文件。

3、在NDS烧录卡界面内选择此软件，运行后再想要压缩的程序上按A键进行.Gz格式的压缩。如果想要解压缩同样先要进入此软件后在想要解压缩的文件上按A键进行还原操作。

4、由于NDS本身机能问题，玩家们千万不要用大于50M的文件进行尝试,不然的话后果可是很严重的哦!

这款软件经过测试后我们发现如果要是用于50M以上文件的话就会由于内存不足而导致死机，再次开机后原来的压缩文件会损坏，除此之外此软件由于是第一个版本所以完成度不高，将文件压缩后与原文件相比容量并没有太多变化，而且此软件再解压缩的时候速度较慢，还是等等再说吧!

DSSaveTool

这是一款能够互相转换NDS游戏存档的软件几乎可以转换所有种类的存档格式为其它烧录卡格式，而且还能够针对一些主流烧录卡存档文件进行优化，让其在转换成为其它烧录卡存档格式后能够更好地兼容。

- 使用说明 -

1、已经优化好的存档类型无需选择，如果你要自动转换成为其它存档格式的话，需要再转换之前进行一下设定，在转换为其它格式选项中将转换后格式选择成为“Other”，并且手动选择其存档大小。

2、此版本还不能够完全控制所有存档格式，所以有一部分存档还是需要玩家手动选择存档大小的。

3、转换完成后，需要玩家自行改名成为你烧录卡所支持的存档格式，这点确实有些麻烦，不过下一个版本中会进行调整。

4、这款软件采用C# 2003进行编写，所以需要微软.net freamwork 1.1运行库支持，如果电脑系统中没有安装运行库的玩家请去微软官方网站进行下载。

实际存档转换测试

本次测试只是为了给玩家们了解此软件的一个机会，更为主要的就是转换完全后针对手动选择存档大小不了解的玩家们有一定的帮助作用。

1、首先选择好你要转换的存档，并且有明确目的它要往哪个烧录卡上进行转换。选择完毕后存档测试功能将会自动执行。

2、测试完毕后将会用四种不同的颜色长条来显示其中的意义。

3、不同颜色所代表的意义：

红色：这些数据是有用的,在转换之后会进行强制保留。

黄色：这些数据用处不大,在转换之后可能会进行保留。

绿色：这些数据是没有用的,在转换之后会强制进行删除。

灰色：没有数据，再转换的时候不被保留，如果需要保留的话，那么将会使用“FF”进行填充。

EEPROM颜色框的意义：

红色：当目标的源文件前拥有512K数据的时候均为无用数据，真正有用的数据从第513K开始。

灰色：这个存档是正常存档，并没有任何人修改过。

常见FAQ集

A：如何放大游戏屏幕?

Q：目前这个功能还不可用。不过许多NDS软件爱好者也开发出来了许多放大软件，比较有名的就是myzoom这款放大镜软件，使用方法是在运行模拟器之前先运行它，之后再运行模拟器加载游戏后放大镜就会自动切换到游戏画面，不过由于采用的是外部软件放大所以它在兼容性上并不是很好，明显放大后的屏幕会出现拖慢，所以我们还是希望作者能够早日解决放大屏幕问题。

A：修改了存档类型，怎么还是不能存档（无法进游戏）？如何即时存档?

Q：部分游戏仍旧无法支持存档。模拟器暂无即时存档功能，而且游戏存档只在正常退出模拟器后才能生成，一旦模拟器崩溃的话则记录丢失，这点请注意。

A：如何截图?

Q：可以使用windows自带的Print Screen功能或者其他截图软件。

A：触摸屏不可用。

Q：初步判断是因为使用固件后引起的bug，可以试试进bios启动游戏，或者不用固件。另外部分游戏不能正常使用。

如今这款模拟器模拟效果是已经趋于完美，不过和当年的GBA模拟器相比还是差上许多，不知道何时NDS模拟器也能够进行录像的录制与播放，再次回归到掌机模拟器兴盛时代，为了那天我们共同期待着。

08 烧录卡最新动态

最近烧录卡市场因为面临版权等问题而变得比较混乱，许多玩家在购机的时候经常被各种形形色色的烧录卡所困扰，这次我们将对市面常见的产品进行评述。

文 /NdsBBS.com：通乐

开篇——烧录界的 08 大事件

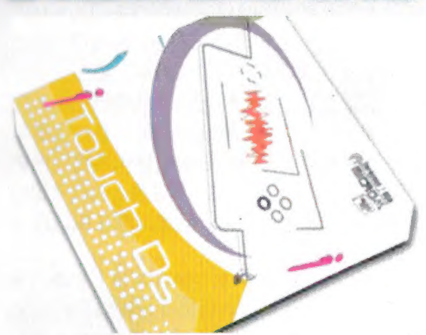
在这个特殊的值得纪念的年份里，我们如何开始今天话题的确让人为难，是以胜利者的姿态高歌烧录卡因其卓越的品质逐渐成为电玩市场一股不可忽视的力量呢？还是将这个的确在侵犯知识产权，侵蚀业界平衡的Made in China贬得罄竹难书？以上的两个观点已经成为了被网络BBS俗称为“月经帖”的讨论话题，自烧录卡越来越受到关注以来，支持A方与支持B方的网友们已经在网络中无数次地展开了口水大战，但是作为一个玩家，一个消费者，我们应该更理性地看待这场必然会旷日持久知识产权争论，另外，还应该换一个方式更深入地关注烧录与反盗版间之间的博弈。“任天堂、律师函、R4”这三个关键词想必对所有关注DS消息，尤其是烧录界内消息的玩家们来说绝对不会陌生，那么我们今天就以目前看来，代表着2008年烧录界最吸引眼球的这三个词来串连起我们对上半年的回忆吧。

众所周知，R4这款带来了免刷机，免PC端转换软件，免选择存档格式的烧录卡因其强大的傻瓜式功能和超高的性价比将曾经只在中国风靡烧录之风带到了海外，逐渐让曾经习惯了消费正版的国外玩家们喜欢上了品尝网络带来的免费午餐。虽然游戏的开发商与主机厂商们一直在做着对抗侵犯知识产权的工作，但因为这个以R4为首的一系列被日本玩家称之为“マジコン卡（魔卡）”的产品的确散发出潘多拉的魔力，让很多玩家们一劳永逸了，不必在寒风中等待0点的游戏首发，不必在人潮中争夺稀缺大作的卡带，只需要一根网线和一台电脑，当然还有一张R4，就能让自己玩遍几乎所有的NDS游戏，这样的魅力几乎让所有人都无法拒绝。

越来越多的海外玩家选择了来自中国的“魔卡”，这也越来越让海外的游戏开发商和出版商们紧张，于是在2008年的7月29日的任天堂官方网站出现了这么一条消息，“任天堂公司联合54家NDS/NDSL软件开发商、周边开发商以及零售公司向东京地方法院正式提起诉讼，以《不正当竞争防止法》为依据起诉进口、销售以R4 Revolution for DS为首的一系列被日本媒体称为“魔力（マジコン）”卡带的公司。”看完这个消息后，相信会有众多玩家会有以下两个看法：1、起诉的公司多为地处日本，并且规模较大的销售商，不关中国生产商的事和小零售店的事；2、我们已经习惯了任天堂雷声大雨点小的起诉，我们的R4会继续屹立不倒。但实际情况却是在案件开始审理后，无数的欧美日零售店接到了任天堂委托律师的函件，继续销售烧录卡将会被严惩，而位于中国境内的R4主页也在停止更新很长一段时间后关上了大门，也许仍然有大量的R4在消费者和零售商的手中，但这些卡带都将无法得到软件的支持，R4，已逐渐离我们远去。

任天堂的一系列行动显然是做了充足的准备的，棒打出头鸟的确能够给所有侵犯产权的卡带起到警醒的作用，但是这能够从根本上扼杀掉消费者拥有性能优越产品的愿望吗？当产品的使用价值远远超过了其真正的价值后，没有人会抗拒他的诱惑的，于是，在R4渐渐倒下的2008年，如孢子分裂繁殖般出现了更多的烧录卡带，一个R4倒下去，千万个R4站起来，抛开产权纠纷这一说，究竟这些卡带的命运将会何去何从呢？作为一个精明的消费者，中国的玩家该如何在如雨后春笋般的魔卡世界中选择出值得长期拥有的卡带呢？

永远的售后话题



购买准备——实体选择（网络选择）——付款——入手，一款商品我们就拿到了手中，这之后与我们打交道的就不再是承担中间介绍工作的商人，而是实实在在的制造商的产品。商品的价格在我们付出货币之后已经变得不再重要，如何能够让这款所选择的卡带充分发挥作用，至少在一段时间里能够成为我们游戏的必须选择呢？其实最为关键的还是在我们购买准备阶段，选择好一款有良好口碑，有持续售后的卡带才是最为关键的。每一款烧录卡都是需要软件支持的，没有一款卡带能够在正常的使用寿命中不出现任何软件瑕疵。在R4被任天堂等游戏厂商狠狠地盯上后，其生产商不知所踪，官方主页也已关闭（实际上使用r4ds.cn还是可以访问的，被KO掉的仅是国际域名r4ds.com），对于烧录卡这类没有正规主管部门，没有行业标准约束的产品，从生产厂商的角度来说是没有必要进行持续的售后服务的，而从消费者的角度来说是不受法律保护的，一个愿打一个愿挨，即便是你今天购买一张烧录卡，而厂商在明天就消失无踪，不再进行软件的更新，而正好这时我们的卡带出现了问题，或者是新游戏不能运行，那么到底该怎么办呢？答案是没有办法，打掉的牙齿往肚子里吞吧。

因此在这次R4事件出现后，如何评价这款卡

烧录卡的命与运

带是否能在今后的比较长的一段时间内能够得到卡带制作商的后续支持成为一个很敏感的话题。厂家经济实力、技术实力成为烧录卡生命周期长短的重要支持，而是否顺利地实现了风险规避，则是烧录卡能否以寿终正寝而非暴毙的方式结束自己使命的判断条件，想必从R4的事例中我们很多玩家们都已经清楚地认识到，高调的出头鸟是当不得的。那么究竟哪些厂商的卡带才能具备以上我们分析的要素，成为我们购卡的首选呢？综合以上要素，笔者推荐的产品为：GBALPHA公司、EZ公司以及SUPERCARD公司的产品。

恐怕没有人会质疑这三家老牌厂商的烧录历史，早在GBA时期EZ公司的卡带便成为了一统江湖的王者，无论是技术能力还是产品的持续性，EZ公司的代表产品都是目前市面上主流烧录卡的佼佼者之一；而GBALPHA公司的电影卡则因为其成功地以“电影”的名义很好地规避了风险，其官方甚至在日本拥有自己的生产工厂和开发小组，坊间甚至谣传其与任天堂保持着良好的合作关系；至于SUPERCARD同样以超强的软件持续开发性得到了广大消费者的认可，即便在DS SLOT-2时代竞争中成为王者，开发小组也没有因为赚足了Money而人间蒸发，反而是在不声不响中继续着自己的经营方式，以强大的软件功能在已被人抢得先机的DS SLOT-1市场中渐渐地找回了阵地。此三家产品都有相当长的产品销售史，其所积淀的企业底蕴是目前众多山寨横行的其他烧录卡所不具备的，但究竟三家谁的卡带最为最优秀，购买后使用时间最长，卡带意外夭折（被任天堂公司起诉）风险最低呢？这个答案还是留给各厂家的负责人来回答吧！

山寨大王的纷争 非主流的疑惑

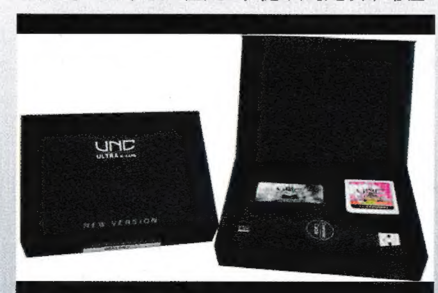
山寨货，这个红遍网络的词在我们所关注的游戏界内到底代表着什么呢？“山寨”一词本源于广东话，是一种由民间IT力量发起的产业现象。其主要特点主要表现为仿造性、快速化、平民化。快速模仿成名品牌，以极低的成本模仿主流品牌产品的外观或功能，并加以创新，最终在外观、功能、价格等方面全面超越这个产品的一种现象。但是对于这个没有合法约束的烧录市场，到底谁是谁的山寨货，想必没有人能够说的清楚，因此在这里争论究竟谁家的烧录卡是山寨版，谁家的烧录卡是正版显然也没有意义了，我家的山寨货在实用性能上远超你家的原版，我家的山寨货在更新软件速度方面超过了你家的原版，那么谁是谁的山大王呢？唯一衡量烧录卡受欢迎的标准便落到了主流与非主流的字面上，纵然主流产品有着更多的使用人群，有着更好的口碑，但国人的从众思想以及BOSS们最大利润的趋使才使得目前在性能上已经无法过多区别的产品有了非与主流的区别，这里笔者想阐述的一个概念就是，即使是山寨的烧录卡，即便是以R4为挡箭牌吸引眼球的烧录卡仍然会成为替代R4的山寨大王。既然介绍到了这里，我们也可以来了解一下现今世面上能够找到的，但是绝对非主流的几款烧录卡：N5、EDGE、ITOUCH DS、r4-3、火星卡、ND1，如果你有幸成为了以上这几款卡带的消费者，那么请务必关注以下消息。

N5是于08年初问世的一款烧录卡，游戏兼容性出众，其最大的特点便是其操作系统与R4几乎一模一样，在最初推出时曾经被人指责仿造R4，但是其在之后多次更新了自己的内核，达到了兼容更多游戏的目的，而此时的R4反而毫无动作，至截高时N5的最新简、繁、英内核已更新到1.20版（更新日期为2008年7月22日），其官方主页www.dsn5.com也一直稳定，虽然市场占有率不高，但N5的软件更新能力还是值得肯定的。

EDGE，这款有着尖利外包装的SLOT-1烧录卡同样是出自08年初，官方主页为www.edge-ds.cn，在08年春节时曾经因其可靠的质量和经济的价格成为了国内烧录市场的主力之一，因此不少在春节时入手DS的朋友都购买了这款烧录卡。这是一款低调但是一直进行着默默更新的烧录卡，目前最新的操作系统已经更新到了1.4，EDGE在游戏读取速度上有很明显的优势，并且兼容性不错，但是目前在实体店中已经难以买到了。

ITOUCH DS是一款在操作系统上非常有特点的烧录卡，其动态的界面能够在演示时让人眼前一亮，支持SDHC的IFAV收藏夹等功能则是为闪存卡的更新升级做好了软件的准备，并且ITOUCH DS的售价十分低廉，在性价比方面是非常初中的，使用ITOUCH DS的朋友们现在可以在官方主页www.itouchds.com上下载到最新版的2.0内核了，不过一定要注意自己卡带的版本，亚洲版仅对应亚洲版内核，而欧美、日版则需下载相应的语言版本。

R4-3，这就是一款被R4小组公开声明的仿冒R4卡带，其官方主页有www.r4dsl.net和www.r4-3.com两个中英文版本，不少不明就里的玩家们以为该卡带是R4的升级产品，其实被俗称为“R4三仪”的该卡带与R4没有一点关系，但无论是包装还是软件，这款卡带可谓一款明目张胆的R4山寨版，但是出人意料的是该卡带在内核更新上十分迅速，目前内核已经于8月11日升级到3.02版本，相信仅凭其快速的内核更新速度就会吸引不少的消费者吧。



火星卡，这是一款在08年5月出现的一款新烧录卡，因为其烂俗于网络的商品名而让很多消费者过目不忘，目前火星卡还仅仅存在于几个网络的零售商，在各大城市，甚至是上海、深圳、广州、北京等地的实体店中都几乎很难寻觅到，如果你有幸购买到了这款来自火星的产品，那么就要时刻关注其官方主页www.ndsmars.com的软件更新部分了，至截稿时止该卡带的内核已更新到1.02版。

ND1于8月左右出现在了网络上，这同样是一款编译R4内核的烧录卡，ND1支持大容量的SDHC，其内核版本一上市便写上了3.0以上的版本号，让人感到非常意外，不知道是因为内测版本过多还是为了传递一个更新迅速的消息，该卡带在8月8日已经更新到了3.02版内核，从游戏兼容性上来看还是不错的，如果你拥有这款卡带，那么请记住其官方主页www.dsnd1.com 。

不在沉默中爆发 就在沉默中灭亡

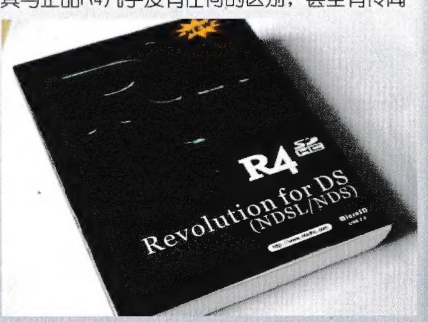
进入08下半年，曾经被R4一统江湖的SLOT1烧录市场已经是乱世一片，在新品牌卡带层出不穷的同时部分老牌知名卡带却在悄悄地退出历史舞台，到底这些主流的卡带会走向何处呢？让我们一起来关注一下。

烧录卡近况之R4篇

首先不得不再次回到万众关注的R4，火暴了近两年时间的这款烧录卡在08年春节时更是到了一卡难求的地步。日本东京的秋叶原柜台上曾经公然销售这款魅力无比的神奇卡带，而美国欧洲的YAHOO交易平台上也出现了大量的R4倒卖者，树大招风，一边是因为大量销售留下了太多蛛丝马迹，而被任天堂紧紧地盯上海外销量大减；而另一边国内众多山寨商们鱼目混珠地生产出一个又一个R4的特别版本，造成了一系列软件使用的纠纷，由于不同的卡带不能使用同样的内核，许多山寨版（冒名换内核），甚至是假货的R4（根本无法使用）造成了正品R4质量口碑的急速下滑。这款曾经的王者目前已经到了难以继续经营的地步，面对如此的窘境，R4官方也于年中时在网络上发表带有威吓性质的公告，声称使用山寨R4和正品R4内核的DS主机将受损，但是在没有法律保护的前提下，有谁能拿出有说服力的证据证明这款商品为己所有呢？曾经以游戏兼容性著称的R4对越来越多新游戏出现了不支持的情况，而其内核在4月24日更新到1.18版本后就不再更新了，其网络老主页www.r4ds.com已经关门大吉，而临时主页www.r4ds.cn中文界面也已消失，据笔者了解的情况是真正的R4已不再生产出货，目前市面上所售的卡带基本为前期各商家囤积的老货，由于没有网络下载的支持，因此很多使用中文R4的朋友无法下载内核进行使用。内忧外患官司缠身，如果不出大的意外，正品R4的生命已经走到了尽头。

烧录卡近况之R4 SDHC篇

从商品的名字上来看我们就知道这款卡带是一款仿造R4的烧录卡，无论是包装、赠品还是操作系统，从外到内，除了醒目的SDHC标志，其与正品R4几乎没有任何的区别，甚至有传闻



R4SDHC与R4原班人马有着千丝万缕的联系，除了技术上的继承和发展外，R4SDHC完全可以被称为R4的正式升级版，支持大容量储存卡的特点无疑是R4原版所不具备的强大武器，习惯了R4简单界面的朋友们不妨来关注下这款比其他类似R4 盗版都更为强劲的山寨卡。在08年中期问世的R4SDHC在上市前端进行了大范围的网络测评活动，国内众多知名的NDS网站上都进行了相当吸引眼球的送卡测评，因此在上市初期可说是赚足了人气，从测评和笔者实际使用的情况来看，该卡带的确具有完全不逊色甚至强于R4的游戏兼容性，除了对部分自制软件的支持度稍差外，抛开R4的山寨痕迹，这款卡带的质量还是非常出色的。打开其官方主页www.r4sdhc.com，我们又看到了完全仿造R4主页结构设计的网页，甚至连介绍的内容都是一模一样，这是一款将山寨精神发挥到极致的烧录卡，这样做的优势当然是能够以极短的时间内继承R4所建立的优秀品牌印象，但劣势也是同样明显的，对于了解烧录卡市场的老鸟级玩家，这样的做法会非常让人反感，稍有不当即可引火烧身，在玩家间形成奇差的臭名。从商品的实际性能，以及目前的销量来看，R4SDHC还是非常不错的，但是同所有山寨仿冒卡带一样，能否在很长的一段时间内为消费者提供持续的服务，也即软件更新，这的确是个未知数。

烧录卡近况之 EZ5 PLUS 篇

在EZ公司的第一款SLOT1产品——EZ5问世的时候，这款被寄予厚望万众期待的烧录卡却以复杂的操作和较高的售价让消费者们大失所望，在反反复复地折腾了许久之后终于在软件上实现了改进，不再需要手动选择存档格式免去了玩家不少麻烦，另外在游戏兼容性上也是一路提升，到现在的EZ FLASH V已经拥有了不输于任何烧录卡的兼容性，而就在EZ5的销量逐渐攀升的时候，EZ公司于7月推出了最新的主打产品——EZ5 PLUS。除了包装与性能的升级外，厂家还别出心裁地在DS周边赠品上动起了脑筋，附带卡带赠送的不仅仅是TF读卡器等必需品，还有可以伸缩的触笔、可以戴在手指上触摸套等都能很好的丰富玩家的游戏经历，在游戏兼容性不相伯仲的市场中，能够以类似硬件周边的产品来吸引消费者的确成为了EZ5 PLUS的一大卖点，而这一点也是其他烧录卡所不具备的。至于更新方面，9月5日大作《蓝龙 PLUS》在网络上被大家分享后，EZ5一时无法运行，但是仅过了数小时EZ公司即在官方论坛上公布了解决方案，其更新速度另人称道。EZ公司也是第一个在网络上公示售后服务方针的，无论是网购还是实体购买，一年内均可到官方公布的各家游戏店进行维修和更换，如此规范的售后相信会让很多担心售后质量保证的玩家们感到放心，丢掉了销量王座的EZ仍然拥有着一支稳定的研发和服务队伍，应该能让消费者们放心。

烧录卡近况之 SDO 篇

SC系列无疑是DS SLOT2时代拥有最多消费者的卡带，低廉的价格与强大的软件功能几乎能兼容所有的游戏，进入SLOT1后却因为过高的价格走了一个大大的弯路，但是在进入2008年后厂商调整了经营的策略，数次降价让SCDS ONE具有了与R4等卡带相同的竞争力，另外还有了两项目前其他烧录卡均不具备的强大特点——即时存档与即时攻略，将曾经只能在PC模拟器上实现的功能搬到了便携的掌机上，着实让人惊叹，这两大杀手锏也成为了SCDS ONE区别于其他烧录卡的最大卖点，并且经过数次内核软件的升级这两项功能几乎能运用到所有的游戏上，因此这款卡带的确是游戏苦手和上网不方便的玩家们购买烧录卡时的首选。从08年中开始，国内几乎所有著名游戏网站都挂上了SCDS ONE的大幅FLASH广告，从这里就可看出厂家对于其拳头产品的信心和支持度，在不出现大的意外情况下，SCDS ONE在售后更新中将保持其一贯的快速与持久性，软件小组除了不遗余力的支持SCDS ONE外，还同时进行着其SLOT2全系列卡带的更新工作，7月18日推出了专用于SCDS ONE的SP4内核后，在8月6日还推出了SLOT2全系列转换软件补丁库更新，让使用SC SD、SC MINI、SCL等卡带的玩家同样收获到更新的幸福，《火焰之纹章：暗黑龙与光之剑》战斗时黑屏的问题也迎刃而解。另外在8月29日，官方推出了新版的SCDS ONE包装，纯白色的外壳将与内容的白色SCDS ONE在色调上更加协调。

烧录卡近况之 DSTT 篇

DSTT是一款在07年末以超低价格杀入市场的烧录卡，并且由于其优越的游戏兼容性以及全面的金手指和平滑的软复位功能而成为了不少玩家购买目标，经过了年初的脱销后，DSTT的价格也一路跳水下来，在暑期时甚至可以低于100元的价格入手，不过，虽然有价格上的优势，但热销的DSTT同R4一样被山寨商人们紧紧地盯住，在5月后市场上陆续出现了DSTT的山寨货，这些卡带无论从外包装、内包装甚至是软件内核上几乎与原厂生产的卡带一模一样，但是这些卡带无疑侵害了TT原厂的利益，震怒之下，DSTT官方主页www.ndstt.com上在顶部位置出现了醒目的警示性标语，声称若消费者使用假TT运行原版内核有可能造成对硬件设备的损害（如烧卡、烧TF等），并且向消费者声明在购卡时务必向经销商要求承诺三个月以上的内核软件正常升级，最新的动作则是在9月开始，所有原版DSTT更换了PVC新包装取代之前的纸盒包装，这些措施虽然能在一定程度上地质山寨货，但是对于无法细致辨别真假TT的消费者们来说，与其选择一款可能受到盗版威胁的卡带倒不如购买一款值得信赖的其他品牌卡带，对于在5月后入手DSTT的玩家们也不必过多的担心，软件破坏TF或主机等言论有些危言耸听了，大家还是应该及时地更新自己的卡带内核，至截稿时止DSTT已于7月17日推出了最新版的1.15版内核。

写在最后的话

同PSP使用记忆棒运行游戏不同，我们的DS需要功能更为强劲的烧录卡来支持，Dark Alex一人承包了众多DS烧录厂商的技术工作，PSP需要在自制系统上进行更新支持更多的游戏，而烧录卡同样需要进行内核软件更新来支持游戏新作。因此在购买烧录卡时我们需要付出比购买PSP更多的精力，多了解市场上的烧录卡性能，以甄别出一款具有持续更新能力以及完善功能的烧录产品。而对于已经在使用烧录卡的朋友们来说更是要时刻关注各家厂商的最新动态，保持自己的烧录卡拥有最强劲的性能。因为烧录卡这个东西的更新速度太快，产品更新换代的时间也越来越短，所以许多玩家在选择卡的时候经常发生无所适从的情况。因此，购买正品是比较重要的。另外，这些厂家因为版权问题，也有被腰斩的可能。建议大家尽量购买已成名品牌的烧录产品，这样做能够最大地降低风险，在《勇者斗恶龙9》等超级大作还未降临前，让一款功能出色的烧录卡一直伴随着DS和你度过期待任天堂次世代掌机的岁月吧！

DS 最新周边情报

简单方便的NDSL专用可爱包

■ 制造商：sunstar文具 ■ 价格：1130日元

虽然是这款小布包并不是任天堂公司推荐的商品，但是像这样的口袋型多用途小包包，随便找一个游戏店就可以买到。

小口袋包的表层全部都是透明的网眼，摸上去沙沙的感觉，封面是米老鼠米奇的造型，应该是女性向的口袋，不过男孩女孩其实都可以拿来用。不过因为厚度不够的原因，必须要小心不要让其掉落，完全不会防摔，一旦带着机器掉落到地面的话，就等着落泪收尸吧。另外，这个便携式小口袋有个致命的弱点，就是没有松紧口，虽然袋口处有一点有一点点紧缩的感觉，但是如果倒置的话，主机还是会自由落体的，勿容置疑。将DS主机放入口袋里以后，只能简单的防止划伤，还必须找一个合适的携带包放入其中。

实际用一下，很好用，也不麻烦，撑开口袋放进去，提起裤腿倒出来，就是这么简单，还是那句话，别倒着放，小心出溜出来，悔。

主机放在小袋袋里的时候，会不停的摇晃，不愧是口袋，空间很大。迪斯尼的造型是有够可爱，不过从实用性和性价比上不建议一般工薪阶层去烧钱，因为本品的实用性确实欠缺。

“小双侠”主题触摸笔及专用插座

■ 制造商：任天堂推荐商品 ■ 价格：630日元

今次为大家介绍的是一款印有“小双侠”卡通图案的NDSL专用触摸笔和插座，商品的发售形态有两种，我们这次选用其中之一来为大家做展示。

首先介绍一下触摸笔，外形为儿童向风格，比较短小，长10厘米、粗1厘米左右，通身使用ABS/PP素材制作，也就是合成树脂。触摸笔的笔头采用橡胶材质制作而成，笔身设计的十分厚重，很有质量感。

触摸笔的插座被设计成骰子的风格，6个方块面刻有1——6等不同数字，刻有1的地方可以将触摸笔插入，而它的底座正好是6，虽然插座的设计有些简单，但是触摸笔插入插座后，里面有专门固定笔头的专用小洞，既可以很好的固定触笔，也可以保护触笔头部不被损伤。

实际使用一下，感觉笔头的部分与NDSL配送的触摸笔完全一样，并没有因为体型的变化而使手感发生影响，另外，触摸笔的笔头露出部分与NDSL配送的触摸笔的笔头长短完全一样，不过值得注意的是，触笔的粗大笔身会挡住屏幕，使视角受到影响。

乍看上去笔身比较蠢笨，再加上橡胶材质给人以很笨重的感觉，不过用起来倒是蛮舒服的，虽然是儿童向的设计风格，但是成人用起来也丝毫不会感到碍手，因为长度比纯正的触笔长大概1.5厘米左右，也是考虑到如果太长会使手感受影响。不过这样的折中设计不管对成年人还是儿童都十分趁手。

手机充电器风格NDSL专用充电包

■ 制造商：任天堂推荐商品 ■ 2310日元

这是一款使用两节5号电池为电源的NDSL专用充电包，与“小双侠”主题触摸笔及专用插座一样，本制品也是以“小双侠”为主题的，设计风格分为两种，我们依然是选用其一来为大家做一个简单的介绍。包装盒内附赠2个5号的碱性干电池。

充电包的本体长短为6厘米，厚2厘米，还是比较厚重的，白色的充电包正面画着“小双侠”的形象画，以及NDSL的LOGO标识，连接NDSL的充电导线长约1米左右。充电包本体除了电池存放槽和供电的OFF、ON开关外，还有一个显示灯，当切换开关时，LED显示灯发生相应变化。这款设计非常简单的商品总重量只有95g。

本制品是在应急情况下进行使用的，充电时间仅为30分钟，将电源充满后，在屏幕亮度最大、声音最大并连接其它外设的情况下游戏50分钟左右，将各种调节调至最小时，可持续游戏210分钟左右。不过为主机的持续性着想，尽量不要连续使用本充电器，以免使主机的充电电池产生意外问题。

实际使用的时候，当充电包充满电时，会自动切断外部的供给电源，即使开关是ON的状态，LED显示灯也会自动熄灭，在充电包充满电的情况下，拔掉供电导线再次接插，供电灯LED会再次闪亮，不过会瞬间熄灭。由此可见本制品在充电的安全性和节能方面做过充分的考虑。

16枚装DS卡带盒

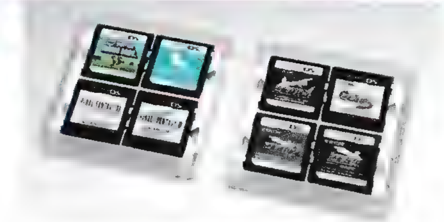
■ 制造商：HORI ■ 价格：798日元 ■ 颜色：白、粉、黑

本次将为大家介绍一款可容纳16枚卡带的卡带盒，卡盒设计的非常紧凑，空间得到最大限度的运用，共有三种不同颜色供大家选择，分别是白色、粉色和黑色。

卡带盒的重量为51g，装入16枚卡带后的重量为115g，尺寸方面长宽大概有8.5厘米，厚约2.5厘米，卡带盒的前后面为半透明，可以看到装在前后两层的上的8枚游戏卡带的封面、名字等等，盒内的卡带与卡带之间由小型的隔断隔开。

打开盒子盖后，里面有两个隔板，每个隔板的正反面都可以分别放入4枚卡带，加起来总共有16枚卡带。这样的设计既可以节省空间，也可以利用隔层与隔层来为卡带进行固定，在卡带盒的前后盖闭合后，会有"咯"的一声响，证明咬合处已经完全扣紧了。

将卡带装入卡带盒后，来回摇晃它，卡带也丝毫不会脱离卡盒并发生意外的晃动，可以说几乎是严丝合缝，由此可见，卡带隔断方面设计的非常紧凑合理。但是，另一方面，在取出卡带的时候，只需将指尖插入卡槽间的空隙处，就可以轻松将卡带扣起来，制作方在设计隔断时，专门为取出卡带而设计了一小部分空隙，因此可以非常方便的取出卡带。



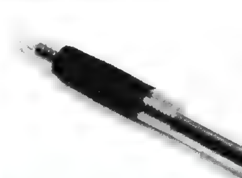
设计简单的这款DS卡带盒使用起来极为方便，它的优点众多，可以容纳16枚卡带、取出方便、不占空间，既可以用于携带，也可以放在家里进行收藏。特殊的安全性设计使得被关在里面的小卡卡绝不会轻易丢失。

圆珠笔风格触摸笔

■ 制造商:LINXPRO ■ 价格:380日元 ■ 颜色:黑、绿、粉

下面将为大家介绍的是一款设计成圆珠笔风格的触摸笔，共有4种颜色供大家选择，不过本次将着重介绍黑色和透明这两种式样的触笔。抽出笔头时的长度为14厘米，宽约1.1厘米左右，重量十分轻，只有10g左右。笔头处为防止其脱落专门设置了相应的机关。从外观上看，和普通的签字圆珠笔并没有什么区别，所以，不知情的人乍一看一定会弄错的。

像普通圆珠笔一样，按下笔帽，笔头就会自动弹出，圆珠笔的材质尚不能确定，不过与一般圆珠笔的材质几乎完全一样，用起来的手感也大致相同。也许是用同样的材质进行制作的吧。只要不看笔头的形状，从整体来看的话，与圆珠笔完全一样。



仔细将本品与另外一种触笔及DS专用触笔进行了比对后发现，本品的笔头部分与其它两个较大的一个不同就是，本品的笔头部分是呈圆锥形越来越尖，向下递次延伸的，而另两个却与传统的触笔一样，前部的点触橡胶部分十分难

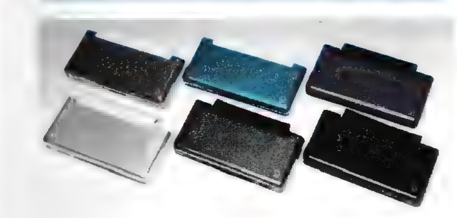
看，单就此部分来说，另两个触笔简直就是一大一小两个孪生兄弟一样。

附加了弹簧伸缩功能，略胖，看上去和普通的圆珠笔一摸一样的这款触笔，使用一段时间以后，会越发感觉顺手。但是，因为笔头的部分露出的比较少，所以使用时会遮住部分屏幕，

要十分注意。因此，与其应用在要求速度点触的游戏还不如使用在教育型和实用性游戏上更加合适。相信在实际生活中用惯了圆珠笔的玩家，一定会非常喜欢这款周边配件。

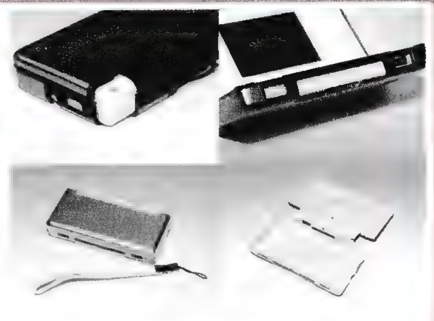
使用感、实用性大幅提升的NDSL专用金属保护壳

■ 制造商：CAPDASE ■ 价格：2520日元 ■ 颜色：黑、紫、粉、蓝



本制品由海外制造商CAPDASE 制造，并通过网络"Vis-a-vis"进行发售，不论是外形还是使用起来的实际效果都与CAPDASE的另一款NDS专用外壳"水晶透明FORNDSL"比较类似，不过本品在实用性方面进行了部分改良。

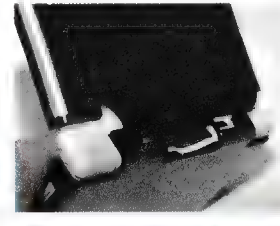
首先，从外观上就有不同，水晶透明版全部是由硬树脂材质够造而成的，而本此为大家介



绍的这款产品则是全金属质感的表面，内层混杂铝合金构造而成的。轻轻抚摸它的表面，完全是金属材质的滑润感和爽快感。

对比二者的质量，"水晶透明"版的重量为70g，而这款金属壳的通体重量仅为58g，可以说是相当的轻。

虽然变成了金属壳，但是重量却降低了，这其中的关键就在于原透明版设计中位于侧面的旋转机关被拆除了。这次的金属质感外壳完全由上下两层夹板组成。另外，由于厚度方面薄了将近2毫米左右，使得操作起来的手感比之水晶透明版大为提高。还有就是电源的插口处，原来的版本由于外壳的厚度为3毫米，在插入电源时会感到十分的碍手，但是本品对此进行了大幅度的改良，厚度大大降低，使电源插入更加方便。



顽强守护NDSL的铝制魔盒

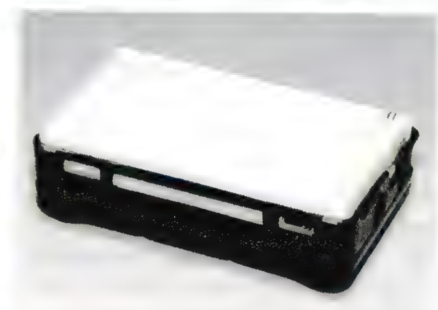
■制造商：datel-japan ■价格：2079日元 ■颜色：黑、灰

这款周边的形状比较特殊，看起来与某天堂的著名天折产品NXX颇为神似，但愿它没有继承前者的厄运。本品使用铝合金以及硬树脂作为制造材料，重量为104g，在装载主机型的外设中算是比较厚实的家伙了。本品的一大特色就是，底层可以放入两枚DS卡带，在旅行时可以非常方便的更换游戏。颜色方面有黑色和灰色两种，今次将着重介绍黑色着装。

之所以设计成表面凹凸不平的形状，也是做了防摔防磕碰等意外方面的考虑，因为一旦主机成自然落体向下掉落的话，无论凸起的那个部分先着地，也都只是外壳的损伤而已。

包括电源、L/R键位、触笔在内的所有外部使用部分都留有空隙，外加在进行游戏的时候即使戴着外壳也可以轻松游戏。不过，需要重点说明的是，触笔部分的空洞有8毫米深，要取出深洞下的触笔必须将手指向里伸，并且使劲扣，所以，粗手指的玩家要十分小心，不要伸的太向里，以免受伤。

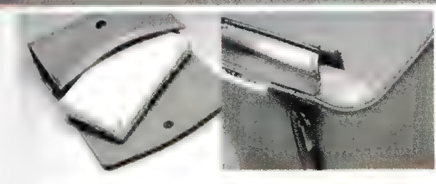
实际感受一下的话，你会觉得非常有意思，外壳的上下层咬合后，主机立刻变得厚了很多，毕竟厚度徒增了3厘米左右，将近大了整整一倍。虽然厚度感有很大的好处，外形上看上去也变得更酷，但是外形变大的一个不好的缺点也随之而来，外部键位和音量按钮方面按起来十分费劲，玩家在选购时一定要亲自试一试。



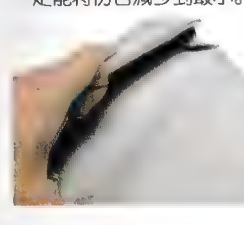
璀璨四射的女性向NDSL专用可爱包包

■制造商：三英贸易 ■价格：2360日元 ■颜色：银灰、金、纯白、粉色和翠绿色

这是一款为女性玩家量身打造的NDSL专用携带包，外形与普通的女性用钱包非常近似，如果不打开来看的话，但从外形上看几乎到了以假乱真的程度。本周边使用最新的氨基苯甲酸合成材料，隔热保温，适合在天气寒冷的地区和季节将主机拿到户外时使用，在内外温度差比较明显的情况下，很好的保护了机体的零件不被温度所损坏。因为是女性向的外设产品，所以本制品在颜色上做了诸多设计，有很多颜色可供玩家选择。在展示的照片中将选用当下比较流行的银灰色来为大家作参考和比对。

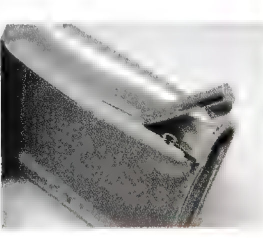


携带包的表面摸起来很像尼龙布，非常柔软而且不扎手，由于氨基苯甲酸合成材料的保护性非常好，十分的有韧性，再加上2——3毫米的物理厚度，使得主机可以承受一定程度下的撞击和磕碰。扣合口使用纽扣式，大大降低了运动中机体脱出的危险性。包包内部则使用了混合丝绒质地的材料设计，使脆弱的NDSL外壳避免在运动时被划伤。另外，内部还进行了加厚处理，可以减少意外伤害时受到的能量打击力度。即使发生意外，依靠氨基苯甲酸合成材料的任性，以及内层加厚丝绒的双重保护，只要不是撞击在尖锐物体或以超大力度碰撞的话，一定能将伤害减少到最小。



包包的背面有一个大型口袋，由一条与包包同等宽度的拉锁制御，虽然不能放入很厚重的周边附件，但是也可以放入一根备用触笔以及5至6枚NDS专用游戏卡带。对于游戏范围涉猎不够广泛的一般玩家来说，5到6枚卡带就已经可以是一个普通玩家的所有家当了。因为对于比较任性的女玩家来说，从DS主机上抽出触笔，有时候会感到比较麻烦费劲，所以索性从后面的拉链小袋中取出备用笔进行游戏比较方便，当然这只是相对于部分比较挑剔的玩家来说。在打开口袋是一定要特别注意的是，千万不要把口袋的开口处向下，因为本包包并没有任何防止倒置的有效措施，所以一旦开口向下打开包包，很有可能会发生不可避免的直线型NDSL自由落体运动，虽然在其落地的一瞬间也曾有人试图用脚做肉垫来减轻其下坠的阻力，不过能在此千钧一发之际做出此机敏反应的人真可谓是万里挑一、百年不遇，劝君莫试。

包包在闭合后侧面留有一定的空隙，可以勉强按到L/R辅助按键，但却不能进行开启/关闭电源、密封状态下的充电等特殊功能的使用，所以对于比较挑剔的女性玩家来说，这不能不说是一个遗憾。



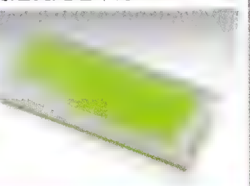
本包附赠的银色触摸笔直径为1厘米，长为12.4厘米，与主机所配备的触笔相比更加便于携带，而且在使用时的感觉上也比传统的附带触笔更加舒服、好用。触笔的笔头使用天然橡胶，笔身与传统触笔的材质一样，所以用起来不会有丝毫不协调感。

可容纳12枚DS卡带的简单卡带盒——“卡带战士12”

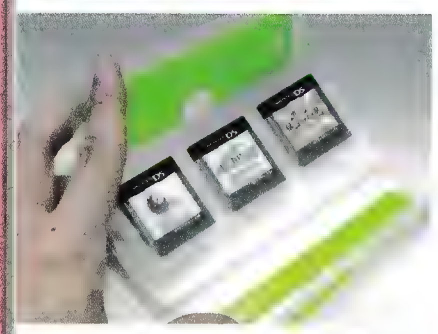
■制造商 keystactory ■价格 700日元 ■颜色:可可黑、草莓红、薄荷绿、石灰褐

这是一款使用了透明材质的DS卡带收藏盒，可以存放12枚DS专用游戏卡带，在卡带包中也算是比较大容量了，不过全重却只有20g，设计上节省了大量的空间，颇为紧凑，而颜色方面也十分多样，除了透明色以外，还有可可黑、草莓红、薄荷绿、石灰褐等比较流行的时尚颜色，非常适合年轻人使用。

卡带盒使用半透明的塑料材质制作而成，值得一提的是卡带盒的透明处理十分微妙，将游戏卡带放入盒中，不透明的地方暂且隔过不提，透明处可以清晰的看到卡带的LOGO和游戏

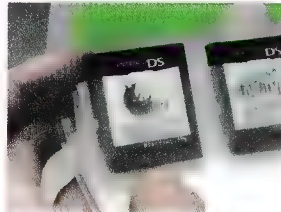


的名字。另外，盒子的开口处设计成磁带式中央制御，将开口打开后，所有的卡带都可以取出来，每个小卡带的隔断间并没有特殊的控制措施。



本卡带盒制作简单、使用方便，因为是纵长型的，所以可以放在背包中，加上其十分类似铅笔盒，即使被家长偶然看到也不会引起怀疑，很合学生朋友的口味。实际使用一下和预想一样方便好用，内层的小卡带存放处放入卡带后，会露出3毫米左右，开口全部向内，所以即使向下搁置时打开开口也不会被卡带掉出来。

总的来说这是一款比较方便的卡带存放包，但是不能防磕碰，一旦遭到大迫力的挤压，盒中的卡带就死翘翘了。不过从价格、外形和携带简单这几个方面来看，都还蛮具有诱惑力的。



廉价耐用的高品质NDSL专用保护壳

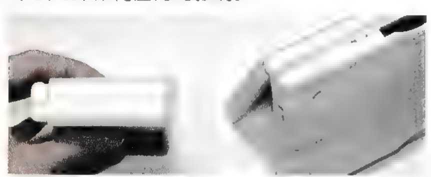
■ 制造商：daiso ■ 价格：210日元

这是一款以保护NDSL主机本体而制造的简单型保护外壳，210日元的超低价格，恐怕放眼目下所有的游戏周边也是绝无仅有的。上屏幕和下屏幕的保护板分别制作而成，上层保护板重约23g，下层保护板重约19g。颜色上，整体

来看略显偏蓝，呈半透明发散状，四角处为浅黄色，保护壳的四个角紧扣在主机的四周，产生向内的抓力；下画面的保护壳与上画面一样，都是紧扣边角处，采取相同的方式。

扣上保护壳后，电源的插入口、L/R键位、耳机插孔、开机键、音量旋钮以及触笔处都是开放式的设计，不会因为扣上了保护壳而挡住任何一个功能键位。

这一点也是吸取了GBA保护壳上的经验，电源插口等部分在盖上保护壳后（保护壳的厚度大约为2毫米左右），虽然有部分凹入，但是绝不会对操作有任何的影响。



上下壳全部扣上并将主机合上时，配合的完美无缺，不会产生任何的不匹配感，不过有一点需要特别注意的是，将上下屏幕闭合后，会留有一定的缝隙，虽然这点空隙不会进入任何尘土（因为一般主机都放在包包中携带），但是不管怎么说还是会让人产生些许心理阴影。这是本制品唯一的一个不足之处。

将保护壳安装好后进行试玩时发现，由于外壳使用了耐磨材质，双手托着掌机进行游戏时根本不会打滑，起到良好的固定作用。L/R按键因为被保护壳覆盖，所以按时会有一些不舒服，不过只要让手指稍微灵活一点即可，完全不用担心会影响到游戏的操作。有屏幕的一面在打开时全然没有任何影响，和没有上保护壳的时候完全一样。

还有一点需要值得注意的是，在安上保护壳后，接入充电器时要小心处于电源插槽附近的保护壳边缘处，留心电源的插口不要插到一半的状态，以免在充电时引起意外的断电。

总的来说，本品与主机放在一起时，迥然一体，简直就是天造地设的一双，再加上那便宜的价格，基本上堪称完美的操作协调性，可以说没有人不会不为之动容。时刻担心自己的宝贝机器会被磕碰或担心外壳被划伤的朋友，强力推荐你们购买本产品。

将屏幕保护到底的净爽贴纸"Screen Filter DS Lite"

■ 制造商：daiso ■ 价格：315日元

本品一套包括上下屏幕的贴纸（NDSL专用）各一张，共两张，并有详细的说明书，辅导玩家自己动手进行贴膜。贴膜的背面粘贴着有粘性的透明薄纸一张，在屏幕上使用时需要先将薄纸撕下，不过一旦粘贴在屏幕上后，如果因为不美观等原因想撕下来重新贴过的话，贴纸的粘力会大大丧失，也就是说，粘贴贴纸最好一次性成功。下面将详细为您说明。

首先，用眼镜布之类的柔软物将触屏擦拭干净，使其表面不残留灰尘，否则的话将贴纸贴到屏幕上时会凹凸不平，气泡容易进入，另一方面也会容易使贴纸发生脱落。擦拭完毕后，将贴纸的薄纸剥落一半，将有粘性的部分顶到屏幕的一端，对齐后顺着屏幕往后推就行了，因为贴纸的大小是按照NDSL的尺寸制作的，所以不用担心会有多余的部分出现。还有就是，向后推的时候，尽量平推，这样做的目的是为减少气泡的生成以及防止一不留神让灰尘进入。

完成以后，与没贴贴纸时相比会有些许抵抗感，不过很奇怪，适应一段时间以后会觉得比贴纸前更有感觉，所以担心贴纸后会有影响的玩家可以完全不用顾虑。

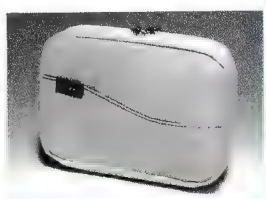
要注意的是，贴纸以后，屏幕上的字体颜色会变得稍浅，不过对游戏以及动画CG欣赏完全没有影响。遗憾的是，除了贴纸本身并没有附赠一些贴膜时必须的工具（小刷子之类），不过，就性价比来说还算相当不错。

NDSL专用系统携带包

■ 制造商：HORI ■ 价格：1449日元 ■ 颜色：黑色、白色

NDSL主机、充电器、数据线、5枚DS卡带都可以尽数收藏在本携带包中，携带包的表层采用普通的布料材质，里层采用尼龙材料，白色携带包的内层使用蓝色材料，黑色携带包的内层使用了红色材料。本次将使用白色携带包为您展示。因为里面的容量很大，所以它的尺寸为长16厘米、宽21厘米，厚4.5厘米，总重量为119g，在携带包中，可以称得上是个庞然大物了。

携带包的外观朴实无华，表面上只有几个黑色的小字写着NDSL的LOGO，在外层的边缘处



有一个小口袋，为了防止物品从外置口袋中掉落，所以尽量不要将物品放在口袋的时候将包包带到外边。作为暂解燃眉之急，短时间放一下还可考虑。

携带包的开口处设置有双拉链作为保护，左右各有一个拉链，很方便。打开左右拉链后，内层展现在大家面前的是无数个小口袋，有盛放NDSL主机的，有盛放电源线和变压器的。存放主机的口袋是粘扣封口设计，口袋内层为柔软质地的毛绒布，不会损伤主机的外壳，敬请放心。在放电源线的时候，一定要事先将电源线折好，因为太过凌乱的话会对边上的其它设备空间产生挤压。另外，将电源线折好放入，这样就不会担心其在内部散开，缠绕在一起，引起不必要的麻烦，电源线处有专门的固定带，就在变压器的旁边。

内层的另一侧是专门装DS游戏卡带的5个独立口袋，每一枚卡带都得到很好的固定。不过每两个卡带的中间有一条共用的固定布带，在抽出卡带的时候要格外小心，一旦一条布带损坏的话，会同时影响到两个存放卡带的插槽。DS卡带的5个存放口袋，正面的网布是透明的，也就是说将游戏卡带放入口袋后，即使不将卡带取出，也可以直接透过网状的挡布看到游戏的名字。在DS游戏卡带的存放口袋下面有一个细长型的小口袋，是用来存放一些其它的外设的，如备用的触笔和USB的转换器等等。

简单的设计，大容量的存放空间，各部件的细节设计都让玩家没有理由拒绝这款系统携带包。因为可以放入电源，所以在旅行时尤其适合玩家携带，再加上各部件的固定设计十分周到，玩家在携带它进行旅游的时候，不管是颠簸的山路也好，上时间的奔跑跳跃也罢，只要不是遇到高强度的零距离撞击，完全不用担心里面的东西会散掉而引起互相磕碰。

NDSL和风套装（8种）

■ 制造商：miyavix ■ 价格：7350日元

著名的游戏周边制造商miyavix日前推出了一款和风系列的NDSL专用包包，8种绚丽多彩的造型，火辣辣的上演了一场和服秀，令玩家们大饱眼福。

这8种造型各异的包包分别是：

◆**花坠枝头**：白色的樱花坠满了树梢，素雅又不失庄严。

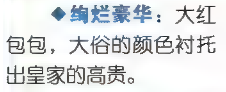
◆**樱讯**：樱花开放的前兆，百花开过之后才登场，傲视群雄般的冷艳。

◆**樱吹雪**：简单的造型，简洁明快，但是又很亮眼。

◆**夜樱**：夜色中的樱花，低调的造型，见光死御宅族们的最爱。

◆**小春日和**：白色的阳光照耀着大地，预示一切都在复苏。

◆**春满开**：各种各样的花朵，金色的阳光，好温暖的感觉。

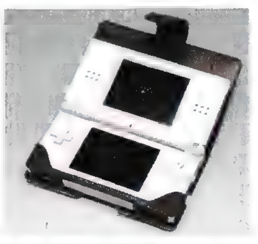


◆**绚烂豪华**：大红包包，大俗的颜色衬托出皇家的高贵。

◆**金栏缎子**：像羞涩少女般诱人的橙、红组合，LOLI控没有免疫力的说。

独特的和风造型吸引了不少玩家的眼球，另外，包包的表面与内层采用了不同的材质，外面是防止灰尘附着的特殊布料，而内层则是结实的皮革。

由于本系列的特点是外形，所以一旦受到撞击（比如火辣辣的由3、4米的高空进行自由落体时），受伤将会是不可避免的，因为本系列的防击打能力不是很到位，对本包包有爱的玩家一定要特别注意。



制作商选用了8种不同颜色的搭配，并赋予了它们非常好听的名字，8种不同的造型得以相互映衬，互补不足之处，满足了各个年龄层玩家的审美观。

包包的尺寸为80mm×136mm，与NDSL本体的规格十分相近，可以说相当的薄，重量只有37克，为心爱的机机戴上美丽夺目的套套后，丝毫不会感觉到有任何的异常，十分舒服，手感相当好。另外，触摸笔、GBA卡带插槽、按键和输出端子都不会被埋没，设计上留给它们充分的喘气空间，玩家尽可放心。

Miyavix以往的系列都有一个共同的特点，就是有专门的开口，充电时不用打开DS包，虽然方便是方便，可是这样一来美观上难免大打折扣，所以本次的8款全新和风造型的DS包很好的吸取了以往的经验，充电时要将包包打开，很好的弥补了后面开洞的不雅。

实际使用方面继承了Miyavix品牌的以往良好品质，手感上和不带套套的感觉完全一样（想歪的同学请撞墙），L、R按键的操作也完全不会受到影响，由于外层采用了特殊材质的布料，所以摸起来感觉十分舒服，让人忍不住有一种将其反过来倒过去来回在手心中把玩的欲望。

与功能型游戏周边有着明显差异的和风小包，在同类产品的价钱上还是相当划算的，而且造型上更加出类拔萃。

NDSL专用皮箱式多层携带包

■ 制造商：b-s-s ■ 价格：1790日元

这是一款仿照长途旅行包的式样制作的一款NDSL专用携带包，封面LOGO是著名的迪斯尼动画明星米老鼠。虽然本品在日本上市时，并没有得到任天堂公司的强力推荐商标，但是由于可以将主机和DS游戏卡带同时装入包中携带，作为一款相当不错的携带包受到了好评，并赢得了不错的口碑。

外观上看很像是专门为女性设计的携带包，表面有很多明显的丝线，迪斯尼米老鼠的LOGO

赫然缝在包包的左下角。

又两条拉锁隔断将携带包分为上下两层，第一层可以用来存放主机，在主机的上屏幕的两个角有专门的固定条带，因为下屏幕并没有任何固定的装置，所以玩家最好不要在行走时，将携带包捧在手中进行游戏，以防主机从下方滑落。

第二层是专门用来存放触笔和游戏卡带的夹层，上下两个层面可以分别放置3枚游戏卡带，整个携带包可以存放6枚卡带，夹层的挡布上有透明的网眼，可以从外面看到游戏卡带的游戏名。中间可以放置一根触笔，有很好的固定装置将其固定。

实际使用时发现，表面的LOGO非常可爱，可是除此之外,不管是主机夹层还是卡带夹层的使用都有一些蹩脚，在实用性方面还有待改进。

音响王DLite

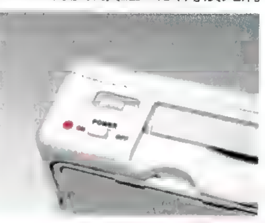
■厂商：gametech ■价格：3200日元 ■3节7号电池

NDSL的音效并不算是很出色，没有厚重感,并且音量也不是很大，下面为您介绍的这款外设则会很好的弥补这方面的缺点，并将其转化为一个非常大的有点,这就是震撼DS界的“音响王DLite”。由于自带两台微型音箱，所以可以将DS主机的音响效果发挥到极致。但是也正因为加装了两台微型音箱，外设的底座需要装入3节7号电池才能使音箱维持正常的工作，一般情况下，可以持续播放10小时左右。

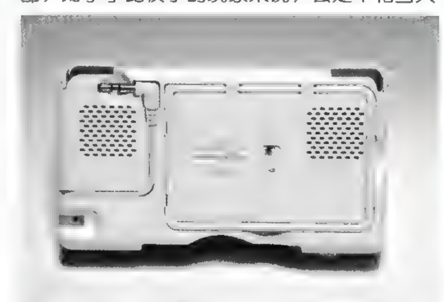
在将主机套入外壳后，上下屏都有两个小机关将屏幕加以固定，所以即使在携带外壳进行游戏的情况下也不会担心主机会有可能脱壳而出。外壳起到保护主机的作用，同时，L/R键、电源/耳机插孔、音量调节旋钮、开机键都有专门的镂空，既安全又方便，作为一款功能性外设，能想的这么周到确实很不容易。另外，在取出触笔时也不会受到外壳的影响。

外设的底层有两个微型音箱分置左右，电池盒在底层的中央处，隐藏的音箱处有一根导线，将其插在DS主机的外接音效插孔上即可使用。不管是电池盒还是音箱都处于外壳的包围之中，外观上看不出什么不协调的感觉。

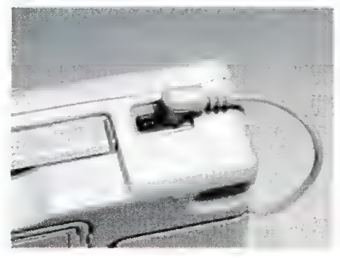
材料上使用了ABS材质,摸上去会有很光滑的感觉,将主机放入外设时,扣上机关后，折叠、闭合上下屏,感觉很有一体感。将底座上的印象导线插入音响插孔后，将外设连同DS主机拿在手里时，不会感到有晃来晃去的不和谐感。取出和装入都很方便。



最大的变化应该就是重量和厚度方面，装配好以后，加上3节干电池后的重量为367g，DS主机的重量为217g，总重量大约增加了1.5倍，将上下屏幕闭合后的厚度是3.8cm，DS本体的厚度为2.0cm，厚度上将近增加了2倍。厚度和中来那个增加了很多，而且总体的平衡转移到了底部，对手掌比较小的玩家来说，会是个相当大的不利，不过反之对手掌很大的玩家来说则会觉得相当舒服。



声音效果上，可以用很震撼来概括，音量上大约提高了两倍左右，高音区的声音有所延长，另外中低音部分的厚度也有相当的增加。在原来的DS主机上播放的并不相当清楚的声音，在连上外设以后也变得相当清楚了。对于有声优癖的玩家来说是一件利好的消息，而且，音乐类型的游戏在使用这插件后将变得如虎添翼。



在播放声音进行音效欣赏时，可以按照自己的喜好将DS横放或竖放。显示灯在电量不足时会变成红色，电量耗尽后自动熄灭。

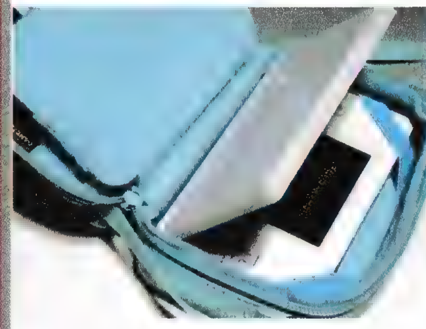
可容纳主机及9枚游戏卡带的NDSL专用挎包

■厂商：gametech ■价格：1240日元 ■黑、浅蓝、粉、白

这次登场的战士挎包是作为新产品出现的，整体上由于使用了新的优秀材质的原因，可以防震，容量上也做了大量的调整，可以容纳9枚游戏卡带，使用附赠的肩带可以将携带包跨在肩上，以便出行时随时打开进行游戏。厂商一共设计了4种颜色，后面将着重来介绍淡蓝色。

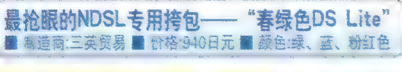
特殊材质可以使包包在掉落地面或受到撞击时,起到缓冲撞击的作用。再加上加装了肩带的缘故，“战士挎包”很适合年纪比较小的小

孩子携带DS主机出游时使用。在主机隔断的下层是游戏卡带的存放层，一面可以存放6枚游戏卡带，另一面可以存放3枚游戏卡带。在盛放3枚游戏卡带隔层的最下面是触摸笔的放置处。卡带的上部露出了1/3，防护隔带是半透明的网状设计，不讲卡带取出，也可以看到游戏的名称。



在主机夹层，DS的两角被固定，如果是完全用触笔进行操作的游戏的话，可以在外设戴着的情况下进行游戏。本包使用拉链进行对夹层的封锁，依然是流行的双拉链系统。

从细节上看，存放卡带的隔层空间比较紧凑，但是抛去这个不说，不管是携带包的安全性、便携性都相当的出色，所以，就性价比来说还是比较合理的一款外设。



最抢眼的NDSL专用挎包——“春绿色DS Lite”

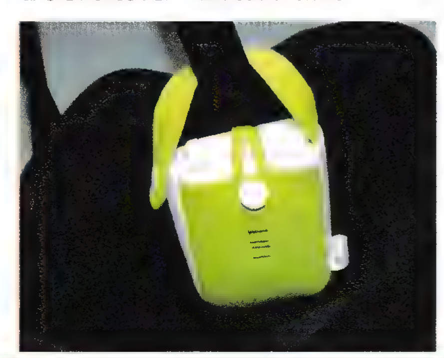
■ 制造商:三英贸易 ■ 价格:940日元 ■ 颜色:绿、蓝、粉红色

本款携带包单从外形上来看就很与众不同，材质非常柔软，全重仅33g，非常之轻，重量轻是本品最大的一个特征。像女生提在手中的手袋一样，携带包的上方有一个拉绳，既可以提在手中，也可以固定在大背包上进行携带。

春绿携带包的开口处有一条细绳，横跨开口的中央处，将开口封住以防DS主机滑出携带包，在携带包开口的另一侧有一颗纽扣，封口的绒布绳子扣住纽扣后，正好封住开口的中央处，很有点一夫当关众夫莫开的感觉。

将主机放入到包包里的时候，并扣上扣带的时候，包内的前后会有2厘米左右的空挡，也就是说会感到主机在包中晃来晃去，不过因为有扣带的原因，绝不会因为有空隙的原因就让里面的主机蒙难。虽然有一定的富裕空间，但是最好不要将游戏卡带、电源线等配件装入，避免划伤主机。

这是一款在使用上很有创意的主机携带包，适合高调人群携带，如果只是将其放入书包中，不禁会使它的魅力大减，一般来说都是放在女生手袋的提手处，还起到装饰的作用。

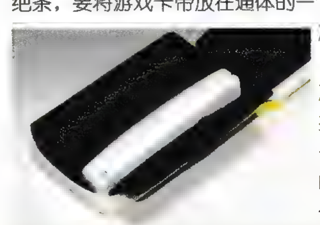


横开口另类非主流典范——Beisis NDSL专用包

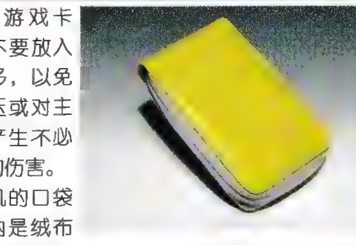
■ 制造商：morigames ■ 价格：850日元 ■ 颜色：黑色、白色、黄色、橙色、粉色、绿色

这次为大家介绍的NDSL专用包有点特别，之所以这么说是因为在DS携带包泛滥的今天，它们在设计上一般都大同小异，双拉链的安全设计，连存放主机和游戏卡带的隔断也都大体相同。但本款在设计上非常大胆，开口拉链位于携带包的侧面，可谓是独具匠心。本制品的颜色一共有7种，下面将就黄色携带包为例，为大家做一个简单的介绍。

本品的表面使用了合成皮的材料，位于拉链开口处的两个角被设计成圆形角，这样一来就可以避免在打开携带包时被尖锐处划伤。打开包包以后，分为左、右两个口袋，主机口袋还好，因为口袋上端有一个封口的布带，可以有效防止主机的滑出，但是存放游戏卡带一侧的口袋就不是这么乐观了，没有分割成小块的隔绝条，要将游戏卡带放在通体的一个大口袋里，

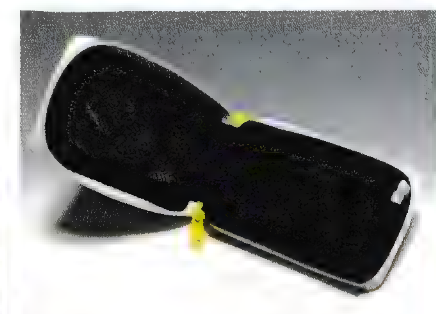


加之没有什么防护措施，所以在打开口袋时一定要格外的小心。另外还有一点要注意的是，游戏卡带不要放入太多，以免挤压或对主机产生不必要的伤害。



主机的口袋包内是绒布状的防护面，不用担心主机被划伤。一般在游戏卡带的口袋中可以存放6枚游戏，如果是大型的GBA大小的卡带，可以存放3枚左右。

1000日元以下的超低价格，加上横开口的另类设计，相信一定会让很多玩家位置砰然心动。



可反复洗涤的超值享受——NSL专用绒布松紧包

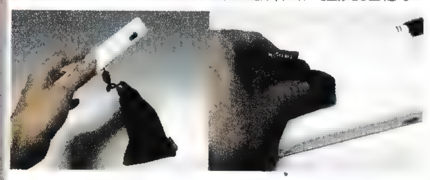
■ 制造商：freedom ■ 价格：680日元 ■ 颜色：黑色、红色、绿色、白色

一般来说，绒毛类的材质都用在携带包的内侧，但是本制品却是表里如一的绒，作为一款NDSL专用的携带包，本品共有4种颜色供玩家挑选，以下将着重介绍一下黑色。各颜色的携带包在内容和使用上并没有什么不同。

设计上十分简单，看上去像一个手机袋，由于是绒布材质，所以质地非常的薄，当然，保护性方面大家别有什么期待，不过轻和薄是本品最大的特点。全重仅为9g，在重量上应该可以

说是所有携带包之最了。因为封口处有拉绳状束带，所以主机放入其中会很有安全感。包内的空间很小，只能装入一台NDSL主机，不能放入游戏卡带、电源等其它附件。最好放到书包等大空间包包内进行携带。因为是全绒布材质，所以本品还有一个强大之处，就是可以直接擦拭屏幕上的灰尘和污点，并且一旦脏的太厉害的话，还可以洗涤后再次使用，黑色携带包的话，更可以重复洗涤使用多次，真可谓是反反复复无穷尽也，对银子很吝啬的玩家来说，真可谓是一个非常利好的消息。但是，油性的污垢和硬斑则需要专用器材进行擦拭，千万不要磨来磨去，以免在屏幕上产生划痕。

便宜的价格，剥落式的装填设计，再加上可以用作擦拭屏幕的功能，这些对于那些对主机很在意的玩家来说，真的是物超所值，强力推荐。



携带包中的战士——NDSL专用帆布包

■ 制造商：SUONO ■ 价格：4200日元

下面即将要为您介绍的这款NDSL专用携带包，不同于其它任何一种同类型的商品，完全是由SUONO公司独自进行设计并开发的，对耐热、抗击打能力进行过无数次的试验，就像火

中诞生的凤凰一样，让人充满了期待和好奇。好，下面就为您揭去这款堪称神奇的原创外设的神秘面纱。另外，本品使用100%纯棉材质，需要提前对玩家朋友道明。

SUONO公司的产品在外形上都有一个近乎相同的特征，就是完全是相同的颜色，很鲜艳的那种迷彩色，外层和里层之间有一块不知是何材质的硬板作为支撑物，将携带包撑得鼓鼓的。两条拉链控制着包包的开口，在存放卡带的口袋处专门设计了两个分割开来的口袋，除了存放DS本体以外，还可以放入DS卡带或是GBA卡带等一些小型的游戏外设。

每个口袋可以放入2枚DS游戏卡或是1枚GBA游戏卡。有两条布带固定着主机部分的下摆，所以即使是携带包打开的时候，也不用太担心主机会掉落，不过编者有必要说明一下，这只是官方的说法，请大家千万不要尝试此危险动作，以免自己的爱机出现大的损失。但是，绝对可以在安全的地方，在主机被捆绑的状态下，尝试使用触笔进行游戏，可以肯定的说，这方面是绝没有问题的。

重视实用性，设计简单，是本作的最大特点。不过价钱上比较令人望而却步，算是比较昂贵的一款商品了。

Cyber Famulator Lite

■ 价格：4980日元 ■ 备注：5号干电池4个

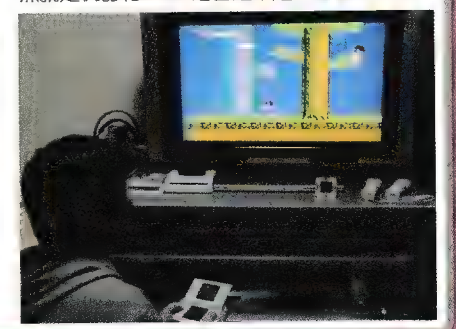
各位玩家有不少都是从小玩红白机一路走过来的吧。这些年来，任天堂的游戏伴随我们一起成长，在我们童年中留下最宝贵的回忆。现在虽然山寨FC依旧满大街都是，但是质量大多不怎么样，接电视的效果也不好。任天堂在GBA上发行的FC Mini质量上乘，也可以拿到GBA、NDS等掌机上玩，但是由于软件数量有限，大家总是觉得玩得不够过瘾。如何才能在DS上玩到全部FC游戏呢？以前曾经生产FC兼容机Cyber Famulator的Cyber Gadget成功地将FC兼容机与NDSL结合到了一起。

只要玩家把这个Cyber Famulator Lite插到NDSL的GBA卡带插槽上。然后将一张GBA的卡带插在这个外设机器上面（充当Dummy Card用），再将FC卡带插好，打开机器，FC的游戏画面就会出现在NDSL的屏幕上面了！

机器本身重约162g，搭配了GBA卡带、干电池、FC卡带之后，重量增加到336g，再算上DS Lite，总重量达到了550g，拿起来比较重。机器本体是具有FC代表性的红白两色，机身上有耳机端子、麦克风、Reset键、电量指示灯，还有调整音量的开关。在机器电量不足的时候，指示灯会变成红色。

由于NDSL的屏幕分辨率不如FC，所以在玩的时候，画面多少有一点被压缩的感觉，跟玩FC Mini的时候相似。另外该机器还支持外部显示，机器上面有单声道AV输出端子，玩家可以很方便地将机器与电视连接起来，在电视上感受与FC一样的画面。

比较严格地说，在游戏画面已经华丽到飞起的今天，仍旧保持平常心，享受怀旧游戏的玩家的数量并不算多。但是这些玩家的绝对数量也不小，尤其在日本这样已经有着20多年游戏发展历史的国家。虽然本周边从头到尾都弥漫着怀旧气息，但是喜欢FC并且愿意为之投入的玩家还是有的。因为任天堂在2003年就已经宣布停止生产FC的任何主机配件，而且这类产品的维修工作也基本上终止了，但是FC时代留下的游戏软件却多如牛毛，所以玩家们更希望这些卡带能够继续发挥余热，于是各种有授权或者没有授权的FC兼容机像雨后春笋一般出现在日本的游戏市场中。这个“Cyber Fomulator Lite”只是众多兼容机中的一个，因为可以结合DS Lite的屏幕使用，所以显得更加方便。它的唯一缺点就是机器和NDSL结合起来之后重量过大。



NDS 终极典藏图鉴

年鉴项目分类解说

いただきストリートDS

富有街DS

编号：1157

Square Enix | ETC | 1—4人

2007年6月21日 | 512Mbit | 日版

类似于中国大陆90年左右火爆大街小巷的一款纸牌游戏“强手棋”的作品。游戏中的主角全部出自马里奥和勇者斗恶龙，甚至可以看到史莱姆和碧奇公主，玩家扮演一位自己原创的角色，可以改变名字和头发的颜色、脸型等等。规则很简单，先掷色子，然后走格，走到地皮上以后可以将土地买下来，然后敌人再次落在自己的手上时就要交租子，可以在商店中购买各种道具，很简单，最后谁手头上的钱最多谁就算赢。

一左边的瓦里奥正在向马里奥说教。

FIFA Street 3

街头足球3　编号：2044

FA	运动类	1—4人
2008年2月23日	256Mbit	美版

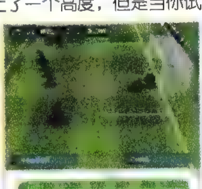
本作作为EA Big推出的街头足球系列第三部作品，本次游戏中将出现全世界范围内的18支球队中的250名足球明星，玩家可以通过使用比赛获得的经验来为这些球员进行升级，和获得新的技能。游戏中的人数很多，明星云集，让足球控着实过了一把瘾，街头足球与普通概念上的足球很不一样。街头足球与现实中的足球有着很大的差别，就像是真正的篮球与街头篮球的差别一样，就像沙滩排球与其他类型的排球一样，看来，所有的球类运动都有着千丝万缕的联系，总之，街头最高。

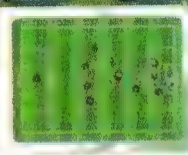
Real Soccer 2008

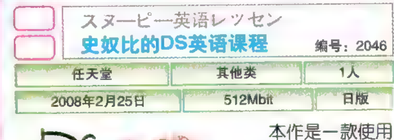
Real 足球 2008　编号：2045

UBISOFT	运动类	1—4人
2008年2月23日	256Mbit	美版

本作的画面可以说是非常非常的有诚意，首先是草皮的质感，很有层次，雨雪天气在优秀的画面中也体现的淋漓尽致，前不久发售的《FIFA08》已经将DS的足球游戏画面推上了一个高度，但是当你试过《REAL FOOTBALL 2008》以后，你会发现，本作的画面同PLAY STATION上的《WE》系列是如此的接近，所以说从DS的机能来考虑，本作的画面无疑是成功的。这就是足球游戏本年度的最新作了，希望所有的玩家都能喜欢本作。





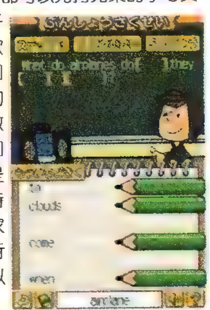


スヌーピー英语レッセン

史奴比的DS英语课程　编号：2046

任天堂	其他类	1人
2008年2月25日	512Mbit	日版

本作是一款使用NDS软件进行英语学习的知识型工具，玩家可以轻松的与史努比一起学习英语的发音和拼写，凭借史努比在全世界范围内的人气和可爱的画面，无论是大人还是小孩子都可以无拘无束的学习英语了。因为是为小孩子专门准备的英语学习软件，所以很多的单词和语法都是为低年龄层的小孩子们所量身定做的，没有华丽的画面和震撼的音乐，有的只是幼稚的小史奴比和手持掌机的玩家，相信大家一定会满意。可以进行各种难度的选择，可以先进行简单的。



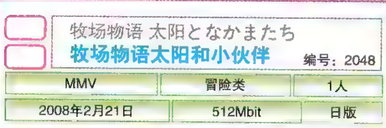
デジモンチャンピオンシップ

数码宝贝冠军赛　编号：2047

BANDAI	动作类	1—4人
2008年2月23日	512Mbit	日版

本作是一款以《数码宝贝》为基础而设计的模拟类游戏，玩家可以在游戏中的各种环境捕捉形态和能力各异的数码宝贝，并通过战斗和训练不断的使其能力提升，满足要求后还可以让宝贝们完成进化！

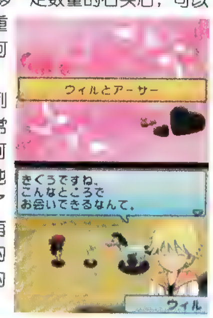
如果你觉得宝贝的实力已经足够强了，那还不开始对战？游戏中的战斗部分是以小队形式展开的，每队三只宝贝，活用它们的必杀技才能获得最后的胜利！作为一款模仿口袋妖怪的小游戏，本作可谓相当的成功，请玩家们尽情享受吧。

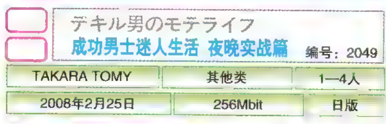


牧场物语 太阳となかまたち
牧场物语太阳和小伙伴
编号：2048

MMV	冒险类	1人
2008年2月21日	512Mbit	日版

本作作为《牧场物语》系列登陆NDS的新作，游戏的世界分为5个小岛，并且前作故事的发生地也在其中，支持网络通信进行道具交换。游戏中的一个有趣要素是可以积攒石头，攒够一定数量的石头后，可以令沉入水下的小岛重新浮出水面，然后可以获得很多新能力。所有的牧场物语系列的游戏都有一个非常显著的特征，就是可以种地，本作对种地这个要素更是进行了加强，不知道有没有人留意到种植作物的时候会发生很奇怪的事情。

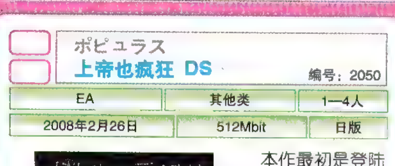




デキル男のモテライフ
成功男士迷人生活 夜晚实战篇
编号：2049

TAKARA TOMY	其他类	1—4人
2008年2月25日	256Mbit	日版

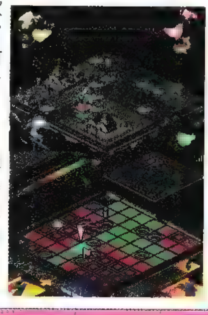
本作是一款教导男生如何追求女生的软件，在软件中包含了各种追求女生的方法和参考经验，而且也收入了可以与女生一起游玩的迷你游戏。软件的特色就是包含了日本SPA杂志社监修的“恋爱能力检测模式”以及“恋爱情景模拟模式”，玩家可以从这两个模式中检测自己的恋爱技巧。更厉害的是，游戏中收入了大量名人的“恋爱蜜语”，让你在约会时可以派上用场。乍一看好像这是一款比较受到年龄限制的18x游戏，不过其实很健康。

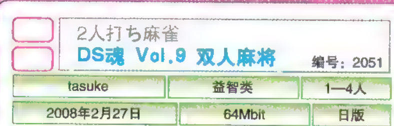


ポピュラス
上帝也疯狂 DS
编号：2050

EA	其他类	1—4人
2008年2月26日	512Mbit	日版

本作最初是登陆于PC平台的即时模拟类游戏，玩家在游戏中作为神，可以对自己掌控的星球任意进行管理。农民耕作缺少雨水，神便可降雨，帮助人民生产；如果有叛徒，那么便可以使火山爆发、地震等方法来抚平暴乱。此次登陆DS，游戏加入了全新的要素，玩家可以选择的分身也有了多种不同的新选择。另外，作为DS游戏，本作当然支持触控操作，不过如果你觉得按键较为方便，你也可以使用方向键和按键来进行操作。地图设计的很有意思。

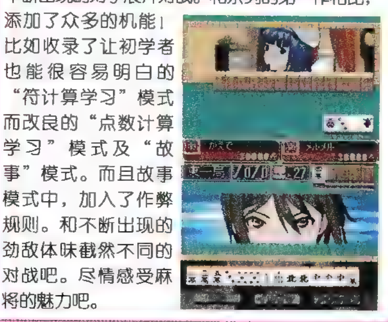


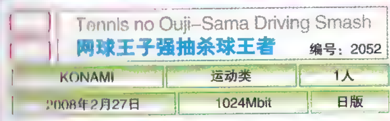


2人打ち麻雀
DS魂 Vol.9 双人麻将
编号：2051

tasuke	益智类	1—4人
2008年2月27日	64Mbit	日版

作为"1500 DS spirits"系列的第一作而发售的“麻将”经过强化再登场了。游戏依然是以两人对局的形式进行，此外还添加了剧情模式。可以在这个模式中和不断出现的对手展开对战。和系列的第一作相比，添加了众多的机能！比如收录了让初学者也能很容易明白的“符计算学习”模式而改良的“点数计算学习”模式及“故事”模式。而且故事模式中，加入了作弊规则。和不断出现的劲敌体味截然不同的对战吧。尽情感受麻将的魅力吧。

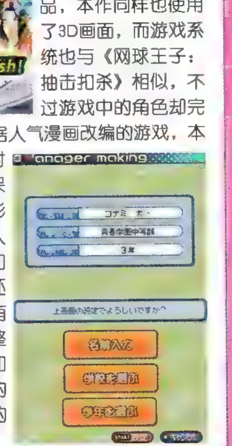


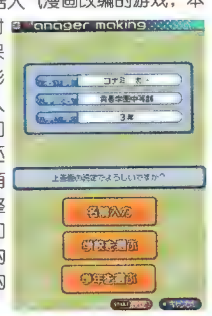


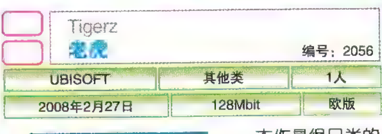
Tennis no Ouji-Sama Driving Smash
网球王子强抽杀球王者
编号：2052

KONAMI	运动类	1人
2008年2月27日	1024Mbit	日版

本作与《网球王子：抽击扣杀》是相辅相成的两款系列作品，本作同样也使用了3D画面，而游戏系统也与《网球王子：抽击扣杀》相似，不过游戏中的角色却完全不同。作为一款根据人气漫画改编的游戏，本作在在很大限度上对原作的人物给予了保留，不仅是人物的形象这么简单，就连人物的对话也彻底被加入到了本作当中。还有一些在原作中很有意思的设定都被完整的保留了下来，比如每个有性格的选手的小动作和他们身上的衣服等等。

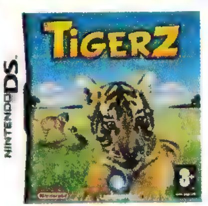






Tigerz
老虎
编号：2056

UBISOFT	其他类	1人
2008年2月27日	128Mbit	欧版

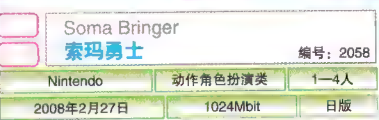


本作是很另类的一部作品，育成类的游戏相信大家也见过很多了，不过像本作一样的与百兽之王老虎在一起进行嬉戏的作品，相信玩家们还是第一次见到吧，没错，笔者也是同样。在本作中可以见到很多老虎的多彩画面，十分有趣。这里要与大家见面的老虎可不是打高尔夫的那个家伙，这里面可都是真真切切实实在在的大家伙，这些可怕的庞然大物在遇到玩家的时候却会变的相当老实，那么就让玩家来自己看一看吧，这些老虎的确很强大。

The Suite Life of Zack&Cody
小查与寇弟的顶级生活 循环间谍
编号：2057

Disney	动作类	1人
2008年2月27日	256Mbit	欧版

本作是一款美国搞笑风格的动作游戏，其中融合了大量美式笑料和噱头，常常会令玩家捧腹不禁，游戏中的两位小主角很有人气，以真人为模板的本作相信一定会令大家喜欢的。游戏中的人物角色比较像迪斯尼卡通中的人物风格，不过细看之下，您就会发现，居然每个人物都好似那一个模子刻出来的一样。不相信？那么各位玩家请上眼，看右侧的这两个家伙，分明就像两个孪生姐妹一样，哈哈哈，仁者见仁。其实，两个人的对话内容更有趣。



Soma Bringer
索玛勇士
编号：2058

Nintendo	动作角色扮演类	1—4人
2008年2月27日	1024Mbit	日版

本作是由任天堂旗下的两大工作室共同制作的动作角色扮演类游戏。游戏讲述了一个在索玛能量（ソーマ）主宰一切的世界中，寄生于动植物身上并破坏全世界能量平衡的“异界者”出现了。玩家所扮演的角色加入了战斗班并担负起维护世界和平的任务。本作是掌机上屈指可数的一款比较有意思的动作角色扮演游戏，在游戏中可以几个人共同协力进行战斗，由此快快的提高人物的等级，而且，在多人模式中，游戏的剧情部分也会发生变化。

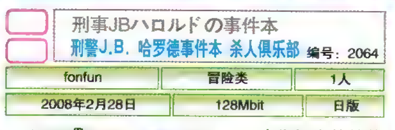
赤川次郎ミステリー夜想曲

赤川次郎推理剧 夜想曲

编号：2061

MMV	冒险类	1人
2008年2月28日	1024Mbit	日版

本作《夜想曲》改编自赤川次郎先生1991年所著的《引来杀人的书 一我是图书馆》的冒险游戏，曾经在PS平台发售过两部作品。这次发售的《赤川次郎侦探系列夜想曲一书所引起的杀人》，收录了PS版的两部作品，同时加入了很多针对DS所制作的机能。在掌机上，本作属于一款相当有名的推理解迷游戏，所有游戏中的谜团要素都比较清晰，玩家可以很简单的就将这些看似不太可能立刻推断出结果的问题解密，因为大部分谜团都是只文字游戏。



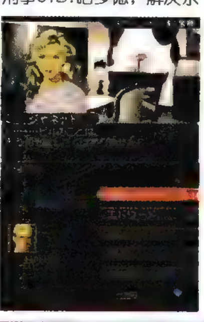
刑事JBハロルドの事件本

刑事J.B. 哈罗德事件本 杀人俱乐部

编号：2064

fonfun	冒险类	1人
2008年2月28日	128Mbit	日版

本作拥有独特的硬派风格、错综复杂的人物关系、无法轻易一探究竟的时间全貌。这众多要素巧妙的结合起来，获得众多FANS广泛好评的推理冒险游戏名作终于登陆DS。玩家化身为刑事J.B.哈罗德，解决杀人事件。在DS版中，除了画面大幅改善以外，还搭载了众多对推理有帮助的新机能。本作改编自很久以前推出的一部同名小说，据说原作小说却是根据一个真实的事件改编而成的，从本作的游戏剧情中，玩家不难发现很多涉及人性内心的要素。



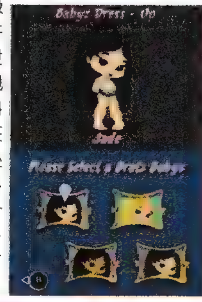
Bratz: Super Babyz

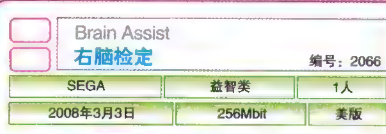
街头美少女 超级宝贝

编号：2065

THQ	其他类	1人
2008年3月3日	256Mbit	美版

本作是著名的贝兹娃娃系列的后续作，作为贝兹娃娃系列的动作游戏，在本作中因为外星人的入侵，地球上的人们受到了威胁，不过贝兹娃娃们却因为外星人的失误而得到了神奇的力量，在游戏中玩家就要使用这些神奇的超级力量与外星人对抗并从它们的手里拯救世界。虽然游戏中出现的美少女都是五短身材的小个子，但是在游戏角色设计人的处理下，每个角色的身上都散发着迷人的个人魅力，一个动作一个眼神都透着那么古灵精怪。



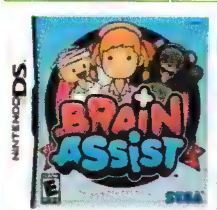


Brain Assist

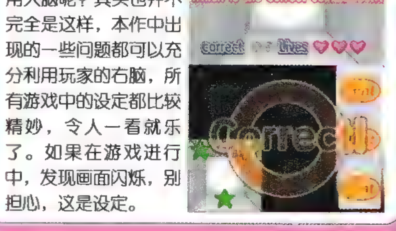
右脑检定

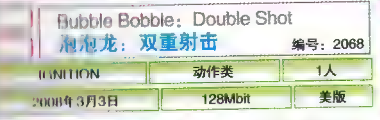
编号：2066

SEGA	益智类	1人
2008年3月3日	256Mbit	美版



右脑开发类型的游戏最近一段时间一直倍受DS开发者喜欢，在这部促进玩家成长的游戏中，大家会欣赏到很多很有意思小游戏，通过小游戏的不同理解，大家会从其中领悟到很多不同的意义。很多益智型的游戏都以右脑开发为幌子，试问，哪一部游戏在进行的时候不需要使用大脑呢？其实也并不完全是这样，本作中出现的一些问题都可以充分利用玩家的右脑，所有游戏中的设定都比较精妙，令人一看就乐了。如果在游戏进行中，发现画面闪烁，别担心，这是设定。





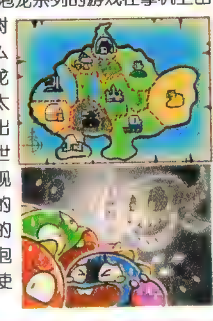
Bubble Bobble: Double Shot

泡泡龙：双重射击

编号：2068

IGNITION	动作类	1人
2008年3月3日	128Mbit	美版

本作是著名的泡泡龙系列游戏的DS版。经典的泡泡龙游戏又在DS上出了新的作品，这次是欧版，与其它版本相比，最大的不同就是结合DS特性的上下分屏以及简单的触摸操作。泡泡龙系列的游戏在掌机上出现，那真可谓是铁树开花，为什么这么说？那是因为泡泡龙在掌机上出的真是太少了。不过本作的出现终于弥补了这个世纪空白，本作中出现的泡泡龙们都非常的可爱，有各种各样的颜色，并且每种泡泡龙在游戏中都可以使用不同技能。



インド数学ドリル

迎刃而解 印度数学训练

编号：2069

MagaHouse	益智类	1人
2008年3月3日	128Mbit	日版

本作是一款知识型学习软件。印度的计算机技术在世界可是首屈一指，而其中与数学的发达有着千丝万缕的联系，这是一款介绍印式数学知识的小游戏，通过本游戏玩家将会了解一个不一样的数学世界。为什么日本的游戏软件会介绍印度的数学训练方法呢？其实刚才已经说过了，这部软件中的数据和学习方法都与日本以及其他国家的教学方法迥异，也许这也就是为什么印度的数学能力几十年来这么突出的原因吧，让我们来领略一下吧。

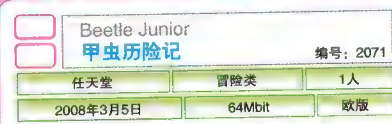
电击文库バッカーノ

DS电击文库ADV 大骚动

编号：2070

MediaWorks	冒险类	1人
2008年3月3日	1024Mbit	日版

本作是一款根据成田良梧撰写的同名小说改编的冒险游戏。游戏以跨越美洲大陆的列车为舞台，讲述了列车中不同角色之间所发生的故事。在这款NDS的游戏中，玩家可以随意选择剧情所发生的地点和角色，这样就能切身体会到不同角色在不同情况下的感受和全部故事。名字虽然是电击文库，这可不是某著名游戏杂志的赠送光盘，虽然都叫同样一个名字，不过其实本作更多的是涉及了小说等拥有完整故事性的剧情要素的作品，在本作中出现的角色设计都十分可爱，让人喜欢。



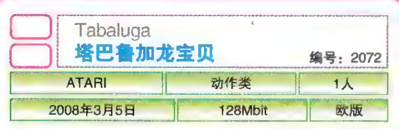
Beetle Junior

甲虫历险记

编号：2071

任天堂	冒险类	1人
2008年3月5日	64Mbit	欧版

本作是一款以甲虫为主角的动作型游戏，游戏的背景十分丰富，五颜六色的布景令主角们更家鲜活可爱。游戏的难度并不高，而且每一关的通关条件都十分有趣。本作作为一款以小甲虫为题材的平面动作游戏，在游戏的系统和关卡的设计上都很有创意，更加有意思的是，每个关卡的类型和过关的规则设定的都不尽相同，在进行每一关的时候都能感受到不同的乐趣，让人时刻保持着对本作的兴趣以及高度的紧张感，每个小游戏都惊心动魄。



Tabaluga
塔巴鲁加龙宝贝 编号：2072

ATARI	动作类	1人
2008年3月5日	128Mbit	欧版

本作是一部专门以海外玩家的欣赏角度，为他们量身定做的一款动作游戏，先是在大地图上选择关卡，这一点和超级马里奥倒是十分相似，然后在小地图中展开冒险。在所有桌面类小游戏中，本作在画面方面算比较没有特点的一作，而在其他游戏系统方面则让人感觉到非常的耳目一新，不是编者我危言耸听，只要您静下心来，仔细的体味一下每个画面的景色部分以及地图的小细节处，都十分提神醒脑。灿烂的颜色都分布在本作的各个角落，不容错过。

MX vs.ATV Untamed
究级大越野：突破控制 编号：2074

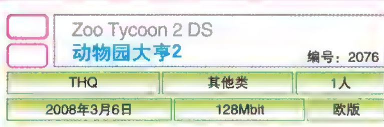
THQ	竞速类	1人
2008年3月6日	128Mbit	欧版

本作第一次把彩虹工作室的物理引擎用到了越野赛中。彩虹的物理引擎为了适应新一代主机操作进行了全新的改进，给了玩家更多的控制权，同时也使玩家体会到了其它赛车游戏所不具备的流畅和真实感。玩家可以在全新的比赛模式中竞争，跟全新的车型比赛，体验超强的X-Cross职业赛模式。职业摩托竞技游戏终于在本次隆重登场了，玩家可以在本作中选择很多不同寻常的刺激模式，在这些模式中大家可以进行释放自己的运动能量。

Kira Kira Pop Princess
闪亮流行公主 编号：2075

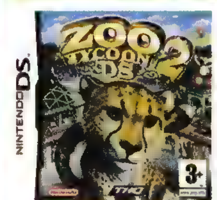
505 GAMES	其他类	1人
2008年3月6日	1024Mbit	欧版

本作是一款音乐游戏，游戏中有许多个性丰富的女孩，除了故事模式外，你还可以给女主角购物和照相，让她穿上各种款式的衣服，设计不同的发型等等。音乐的玩法也很简单，要把NDS竖着拿，你要在右屏利用触控笔根据节奏点击闪亮的部分进行演奏音乐，点击的时候要眼明手快噢，而左边的屏幕是用来显示可爱的女主角的舞蹈。这些流行公主的大部分装饰品和身上的着装都确实十分的有创意，而且在进行游戏的同时，还能欣赏到音乐。



Zoo Tycoon 2 DS
动物园大亨2 编号：2076

THQ	其他类	1人
2008年3月6日	128Mbit	欧版

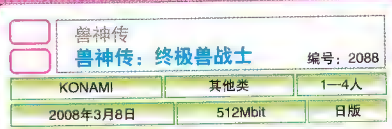


本作以PC版同名作为蓝本进行开发，并在原作的基础上增加了新的游戏模式和操作特性。玩家可以选择动物园设计师模式、动物园管理者模式或动物园导演模式进行游戏。游戏中收录了来自全球五大洲四大洋的种类丰富的动物品种。NDS版还在PC版的基础上增加了新的动物和饲养环境。此外，NDS版将支持多人联机游戏，玩家们可以相互交流自己的动物园数据。玩家可以在本作中充分体验一下动物园带给大家的乐趣，动物园，无奇不有。

Disney Friends
迪斯尼朋友 编号：2080

Disney	其他类	1人
2008年3月7日	512Mbit	美版

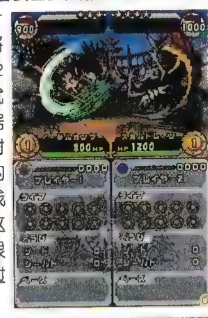
本作是迪斯尼推出的一款低龄向游戏。迪斯尼的角色向来拥有极高的人气，不过除了SquareEnix的《王国之心》系列之外，好像还没有哪一款游戏中可以操作到所有迪斯尼的角色。现在由迪斯尼的日本分公司开发的这款《迪斯尼朋友》就可以满足你的愿望！游戏中充满了童话般的绚丽色彩和美妙故事。本作中有很多离奇古怪的小精灵登场，在这些古灵精怪的小家伙中，玩家会发现一些比较有意思的小插曲，所有的不可能都变成了可能。



兽神传
兽神传：终极兽战士 编号：2088

KONAMI	其他类	1—4人
2008年3月8日	512Mbit	日版

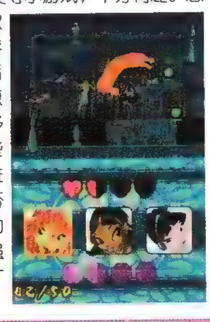
本作使用了一种基于NDS平台的新型卡片游戏技术"Magic reader"系统。使用这种系统可以通过附加在NDS主机上的专用读卡器来读取印刷在游戏卡片上的特殊编码。《兽神传终极兽战士》是款搭配真实卡片进行游戏的对战卡片游戏，游玩时只要将游戏卡片划过专用S2端的专用读卡器，就可以将卡片中的数据读入NDS来进行对战。对战采用1对1的方式，支持通过无线网络进行对战。在这些奇特的人物中有很多是玩家所没有见过的原创角色。

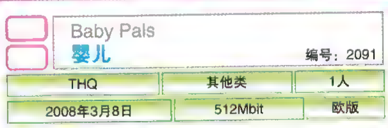


Winx Club: Mission Enchantix
魔法俏佳人3 编号：2090

KONAMI	其他类	1人
2008年3月8日	256Mbit	欧版

本作是著名美式动作游戏魔法俏佳人系列的第3弹，在游戏中，玩家可控制几位美女进行闯关，上屏幕显示动作画面，触摸屏上有各种角色信息，除了传统的动作要素，还有吉他弹奏等小游戏，十分有趣。总的来看，本作是一款轻松休闲的小品游戏。作为名系列的后续作品，本作既对原作中的优秀要素给予了保留，而且在一些深层次的系统方面进行了加工，不可否认，制作人的创造力真是无限的广阔和强大，让人不禁产生广阔的联想。





Baby Pals
婴儿 编号：2091

THQ	其他类	1人
2008年3月8日	512Mbit	欧版

这是一款体验抚养宝宝这种宝贵经验的育成类游戏，人总会长大，总会结婚生子，每个人面对抚养孩子的时候总会显得格外紧张，这款软件将从各个方面着手，对玩家进行育婴培训，非常到位。孩子是一种既让人产生爱慕又让人为之恼怒的神奇生物，之所以这么说，玩家在进行过本作之后就会立刻明白。虽然是一款游戏，但是本作收入了大量的真实图片，所以，光是看到这些神奇的图片就能够让人在一瞬间就产生惊讶和无限的联想。

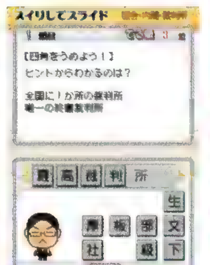
旺文社でる順公民

旺文社 出题顺序 公民 编号：2092

IE 其他类 1人

2008年3月 128Mbit 日版

本作是一款知识型的学习软件，以试题的形式集合了政治、经济、生活等多种知识，从各个方面阐述了作为国家最基本单位的公民应该人手的各种基础知识，很有见解，使人茅塞顿开。作为一款旺文社出版的知识型教育游戏，本作很像在早先年就已经功成名就的游戏——平成教育委员会，相信大家一玩就会发现这个缺点，不过，本作在一些细节的部分也进行了改善。所有的知识点设计的也非常另类，并且，人物的设计方面很有创意。



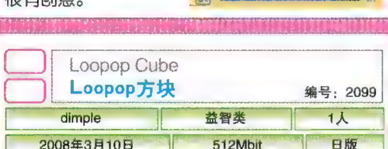
Dora the Explorer

小探险家多拉 编号：2096

2k play 其他类 1人

2008年3月 64Mbit 欧版

本作是一款美式风格的2D平面游戏，游戏的画面非常朴素，音效也很一般，不过其中却蕴含着许多非常有意思的小道理。游戏的主角是一条美丽的小人鱼多拉，玩家要控制多拉在各地展开冒险。美人鱼的故事在人们的脑海里已经根深蒂固，不过本作介绍的却并不仅仅是美人鱼本身而已，在一些小关卡方面，还是设计的很有意思的，就比如右侧的这个小姑娘，有谁知道，她居然就是游戏中大名鼎鼎的美人鱼公主呢？仔细看她的腿，居然是人类的。



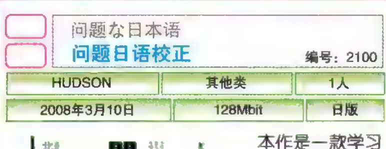
Loopop Cube

Loopop方块 编号：2099

dimple 益智类 1人

2008年3月10日 512Mbit 日版

本作是一款传统的方块游戏与现代的LOLI小女孩的精彩结合，在游戏的间隙穿插着令人拍手叫绝的游戏要素。以可爱的小女孩为主角召开了一段颇不寻常的方块之旅。虽然本作是一款非常有意思的平面游戏，但是在其他的部分加入了一些相当有意思的设定，比如颜色等等，虽然在一般的玩家看来这些都是不值一提的要素，不过其实大家想一想就会明白，没有了豪华的内容和精彩的游戏，也就剩下了这个也还可以放心的看一下了吧，笑，每个游戏都不一样，都很有趣。简单的图画，并不算华丽的音乐。



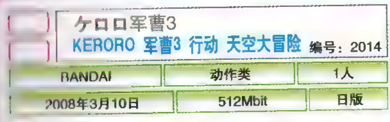
問題な日本語

问题日语校正 编号：2100

HUDSON 其他类 1人

2008年3月10日 128Mbit 日版

本作是一款学习日语的应用型软件，由著名的《国语大辞典》的作者北原宝雄先生参与监修制作。软件中插入了大量漫画以及找茬等小游戏，让玩家体验到不同寻常的学习乐趣。向学习日语的朋友们隆重推荐这部软件，因为本作与一般意义上的单调的学习还不一样，软件中的学习内容相当丰富和广阔，从各个角度对日语进行了诠释，并且在上下屏幕都有一定的不同，所有各等级的玩家都会从中学到自己需要的一些小知识，集娱乐与学习于一体。



ケロロ军曹3

KERORO 军曹3 行动 天空大冒险 编号：2014

BANDAI 动作类 1人

2008年3月10日 512Mbit 日版

本作是根据2008年3月在日本上映的克罗罗军曹剧场版动画改编的动作游戏，玩家在游戏中可以控制克罗罗小队中的所有队员，并使用它们各自不同的特殊能力来完成不同关卡的挑战，最后打败企图侵略地球的暗黑克罗罗。军曹是一个名垂青史的名动作游戏，之所以这么有名，不仅仅是因为游戏的内容好玩、有意思，还因为从操作、角色设计都进行了创新，不同于以往意义上的老游戏，在改编界也非常出彩，让人不由得为之侧目，很有意思。

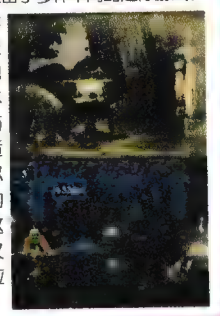
Ninja Reflex

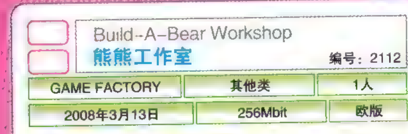
忍者反应 编号：2108

EA 动作类 1—4人

2008年3月12日 1024Mbit 美版

本作是一款锻炼玩家反应能力的另类游戏。玩家将扮演一名忍者，你还需要高速的反应能力，由EA发行的这款《忍者反应》就是一款可以锻炼你的反应能力的众乐乐游戏。游戏准备了多种不同的迷你游戏，比如投掷手里剑、抢夺食物等等，虽然是忍者的训练，不过也都够搞笑。另外，本作支持四人对战，与家人一起比较谁更适合转职做忍者吧。忍者到底会有什么样的反应，而玩家看到这样的忍者的时候，又会有什么样的反应呢，都是迷。





Build-A-Bear Workshop

熊熊工作室 编号：2112

GAME FACTORY 其他类 1人

2008年3月13日 256Mbit 欧版

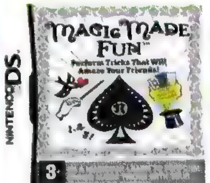
本作以美国知名的泰迪熊连锁商店为名称，是一款可以让玩家自由创造泰迪熊的模拟游戏。玩家在游戏中可以体验到美国连锁店“熊熊制作工坊”制作泰迪熊的整个流程，并使用超过150种以上的小玩意儿来装饰你所制作出泰迪熊们。工作室本来就是用来工作的地方，但是这些加入了小熊的工作室又有什么不同呢？答案很简单，它们活泼又可爱，这就是小熊的可爱魅力吧也许。不知道玩家们是否都是像笔者一样的小熊控，不过，小熊真的很可爱。

Magic Made Fun

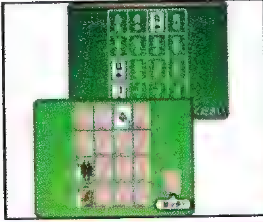
趣味魔术 编号：2113

Nintendo 其他类 1人

2008年3月13日 512Mbit 欧版



任天堂推出的这款在《魔术大全》就是一款教你如何玩魔术的另类游戏。在游戏中，通过血型和星座等的问题回答就可以帮你占卜。玩家可以把这个软件当成一个魔术老师，它会教给你各种魔术的表演方法和技巧，也会表演魔术给你看。如果使用随软件附送的魔术扑克，再加上跟随软件加以锻炼，你也会成为出色的魔术师。一提到纸牌游戏，玩家们就会想到算命和其他一些小戏法，不过其实这部游戏中要表现的并不是这样简单。魔术魅力无穷。



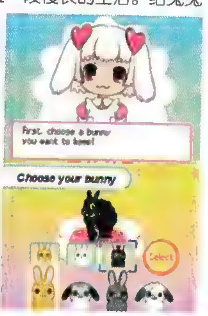
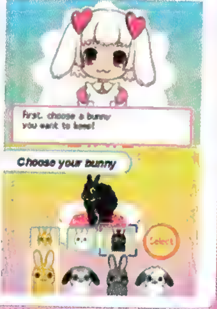
Bunnyz 宠物兔

编号：2114

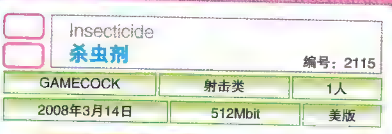
UBISOFT | 其他类 | 1人

2008年3月13日 | 128Mbit | 欧版

本作是一款少女向的养成类游戏，相信很多年前流行的一款宠物蛋大家还记忆犹新吧，本作就继承了宠物蛋的很多要素，玩家可以选择不同类型和颜色的小兔兔，然后和它一起度过一段慢长的生活。给兔兔喂食等小细节十分有趣。像小兔子这样可爱的小动物十分可爱，除了可爱还是可爱，怎么看都是这样，所以，很是佩服游戏制作人有这样的预见性，而且，不光是兔子，更值得一提的还有可爱的小姑娘，这些小姑娘发起嗲来真是受不了。

Insecticide 杀虫剂

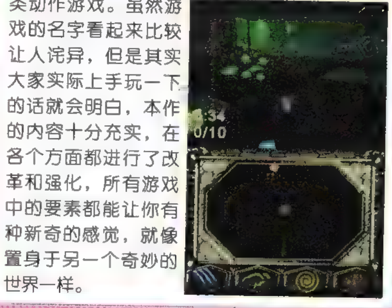


编号：2115

GAMECOCK | 射击类 | 1人

2008年3月14日 | 512Mbit | 美版

这款风格有些另类的游戏是由Gamecock公司制作的作品。玩家需要操纵主角与害虫们进行战斗。虽然游戏中的动作和场面以及剧情都比较老套，但是，细节处理的十分有创意，不失为一款有特点的另类动作游戏。虽然游戏的名字看起来比较让人诧异，但是其实大家实际上手玩一下的话就会明白，本作的内容十分充实，在各个方面都进行了改革和强化，所有游戏中的要素都能让你有种新奇的感觉，就像置身于另一个奇妙的世界一样。

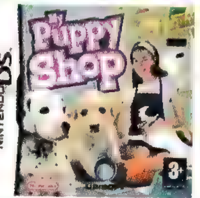


My Puppy Shop 我的狗狗商店

编号：2116

UBISOFT | 其他类 | 1人

2008年2月22日 | 256Mbit | 欧版



本作与任天堂的一款任天狗颇有相似之处，也是一款育成类的游戏，以上屏幕中出现的小狗狗为主角，可以为其购置狗宅，购买狗粮并陪伴它一起进行一些简单的启蒙游戏，通过与狗狗一起成长培养玩家与狗狗之间的感情。想不想以后从事经营狗狗的事业？当然不是让你去买狗狗卖狗狗，想歪了啦，讨厌！本作中玩家可以和小狗进行深层次的沟通和了解，其实，它们的内心深处也有很多想说的话，只不过你不明白罢了，祝各位玩家能有所收获。

Nanostray 2 纳米漂移2

编号：2119

MAJESCO | 射击类 | 1—4人

2008年3月14日 | 256Mbit | 美版

两年前推出的STG《纳米漂移》在NDS平台上取得了不错的成绩，在NDS主机缺乏类似游戏的时候，Shinen公司决定推出系列的第二部作品《纳米漂移2》。对于本作，制作公司力求对游戏的武器系统进行创新和改革。同时，本作将包含横版和竖版两种形式，而不再是像前作一样只有竖版。当然也对应Wi-Fi无线对战，不知道通过无线对战，本作会给玩家带来怎样的爽快感。本作秉承了射击游戏的精彩要素，所有的射击系要素中都被融入其中，让人心动。

Fish Tycoon 养鱼大亨

编号：2120

MAJESCO | 其他类 | 1—4人

2008年3月15日 | 128Mbit | 欧版

本作是PC版同名作的移植作。PC版的《养鱼大亨》曾经获得过2006年度的游戏大奖，在玩家之间也有着相当的人气。作为移植版，NDS版可以使用触控笔进行全程操作，从喂鱼到购买物品，全部都可以轻松实现。出了将PC版的内容移植过来之外，本作中也加入了新的内容。NDS版新加入了7只热带鱼，新的鱼缸等。作为鱼类大亨，您可以让这些小鱼们变的更加有趣和漂亮，环境堪称是相当的美，而且所有的颜色搭配都经过了精心的调整。

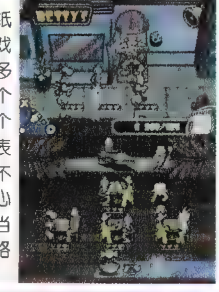
Betty Boop's Double Shift 贝蒂布鲁的双重转变

编号：2126

ZOO | 其他类 | 1人

2008年3月18日 | 64Mbit | 欧版

本作是一款类似于主题医院的育成类模拟游戏，玩家要根据上下屏幕中不同的人物、事件变化来进行应对。下屏幕中是桌子以及人物，上屏幕中则是有趣的即时画面，游戏设计的十分有趣，卡通味道十足。游戏的画面构造很像一款网上十分流行的纸牌游戏，在这部游戏中，玩家会发现很多的流行要素，从一个简单的小细节到每个人都会变化的细节表情方面，没有一个不是制作人们经过精心挑选来选出的，当然，游戏的人物风格比较贴近欧美。

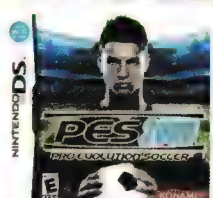


Pro Evolution Soccer 2008 胜利十一人2008

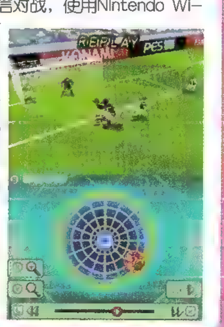
编号：2129

KONAMI | 运动类 | 1人

2008年3月18日 | 1024Mbit | 美版



一年一度的实况比赛再次降临NDS。在这次的2008中，游戏制作方Konami强调，游戏重点加强了操作以及球员的AI，并且改进了俱乐部模式以及杯赛模式。当然，本作也对应无线通信对战，使用Nintendo Wi-Fi Connection，你可以与全世界的玩家一较高下。玩家朋友们请注意，本作在封面设计方面有一个非常大的看点，没错，那就是本作请到了葡萄牙的那位罗纳尔多，所有的女球迷一定会大声感叹吧，相信单凭封面就有人要掏腰包买游戏了。



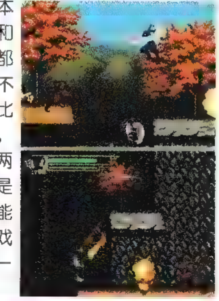
影之传说2 影之传说2

编号：2130

TAITO | 动作类 | 1人

2008年3月15日 | 256Mbit | 日版

本作是著名忍者游戏NDS版上的后续作。作为20年前大受好评的经典动作游戏的续作，本作中玩家可以从伊贺忍者影和女忍者千寻之间选择一名角色进行操作。两人之间不但忍术和动作有所差异，就连游戏的流程也不尽相同。本作在动作的操作性和整体的协调性方面都比上一作有提高，不过大部分的动作都比较接近忍者的原形，没错，虽然只出了两款作品，但是本作是两部系列作品中最能表达忍者之心的游戏了，相信忍者迷们一定会喜欢。



Contra: Dual Spirits
魂斗罗 双重精神

编号：2134

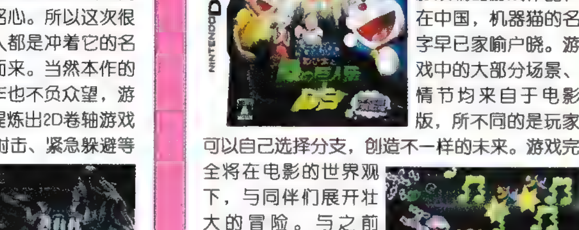
KONAMI	动作类	1人
2008年3月18日	256Mbit	日版

对7、80年代出生的玩家来说，魂斗罗的名字是那么的刻骨铭心。所以这次很多人都是冲着它的名气而来。当然本作的制作也不负众望，游戏提炼出2D卷轴游戏的精华，给玩家们带来跳跃、射击、紧急躲避等一系列纯粹的动作乐趣。充分显示了DS的双屏游戏功能，给人以很多新的乐趣。超级重量级动作大作《魂斗罗》终于出现了，本作一如既往的秉承了斗罗之魂，让人不由得联想到很多年前那个曾经精心动魄的美妙瞬间，画面比较华丽。

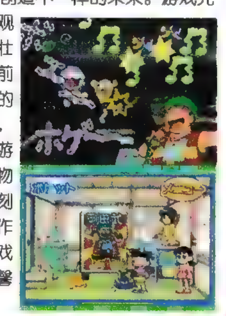
ドラエモンのび太と緑の巨人传
机器猫：大雄和绿巨人传DS

编号：2135

SEGA	冒险类	1人
2008年3月18日	512Mbit	日版



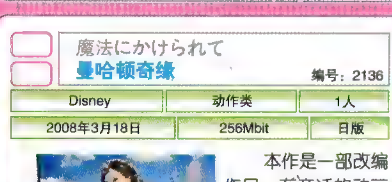
本作是根据2008年3月上映的同名电影改编的游戏作品，在中国，机器猫的名字早已家喻户晓。游戏中的大部分场景、情节均来自于电影版，所不同的是玩家可以自己选择分支，创造不一样的未来。游戏完全将在电影的世界观下，与同伴们展开壮大的冒险。与之前SEGA在上NDS推出的卡片RPG不同的是，本作是一款动作游戏。但是大雄等人物的个性还是鲜明的刻画出来了，在本作中，玩家可以在游戏中找到漫画中的温馨和厚重感。



魔法にかけられて
曼哈顿奇缘

编号：2136

Disney	动作类	1人
2008年3月18日	256Mbit	日版

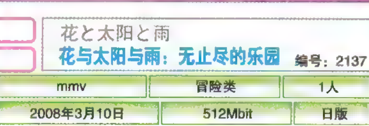


本作是一部改编作品。在童话的动画世界中，公主爱上了英俊潇洒的王子，王子也对公主的美丽仰慕倾心，两人爱火愈烧愈烈却引起了王子的母亲——邪恶皇后的极大不满。妄图控制一切的女王当然不允许自己的儿子被别的女人所占有，变态的欲望加强大的力量，其结果就是无可拂逆的征服。女王轻挥手指，公主便被驱逐出了这个梦幻的童话世界而来到了现代的都市——纽约。所有的梦想最终都会变成现实，只要努力，一定会收获结果。

花と太陽と雨
花与太阳与雨：无止尽的乐园

编号：2137

mmv	冒险类	1人
2008年3月10日	512Mbit	日版

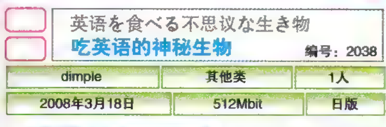


本作是根据2001年在PS2平台发售的同名冒险解谜游戏进行移植的作品，制作公司是以《杀手7》以及《末路英雄》而闻名的Grasshopper，从某种原因来讲，也许正是本作才确立了该公司游戏的图像风格。游戏的故事讲述的是作为专门负责帮助别人解决难题的主角来到罗斯巴斯岛唯一的旅店"花，太阳和雨"，并与旅店中的房客们所发生的一些事件。NDS版除了完全继承PS2版的全部内容，还将加入大约50个全新的谜题。

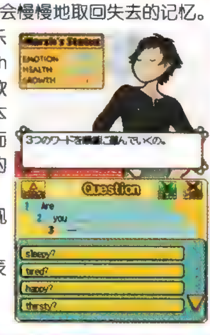
英語を食べる不思議な生き物
吃英语的神秘生物

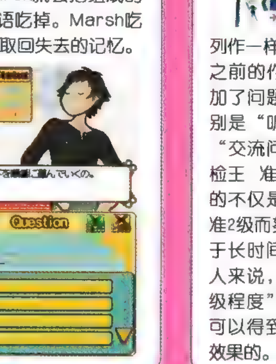
编号：2038

dimple	其他类	1人
2008年3月18日	512Mbit	日版



本作为一款育成类学习软件。培育会吃英语的生物"Marsh(マーシュ)"的SLG登场了。组成英语对话的话，Marsh就会把组成的英语吃掉。Marsh吃了英语就会成长，也会慢慢地取回失去的记忆。一边享受会话的乐趣，一边取回Marsh的记忆吧。又是一款学习英语的软件，本作在角色设计等方面都十分不错，人物的脸部线条十分简单，却将性格鲜明的表现的淋漓尽致，另外，对学习方法的另类表现也让人拍案叫绝，十分有诚意。





英検王2級
英检王 2 级篇

编号：2139

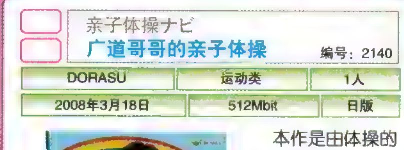
Gakken Index	其他类	1人
2008年3月18日	512Mbit	日版

本作由index和学研共同出资的子公司学研index的最新作《英检王2级编》。该系列是学习为了通过英语考试而必须具备的英语能力。和之前发售的系列作一样，本作也充满了提示和解说的机能。与之前的作品相比，增加了问题的数量，特别是"听力问题"和"交流问题"。《英检王 准2级编》面对的不仅是想英语检定准2级而努力的人，对于长时间学习英语的人来说，从"大学中级程度"来看，还是可以得到很好的学习效果的。

親子体操ナビ
广道哥哥的亲子体操

编号：2140

DORASU	运动类	1人
2008年3月18日	512Mbit	日版

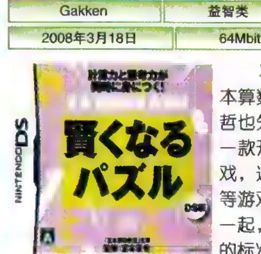


本作是由体操的行家，广道哥哥亲身示范的亲子体操教程软件。软件中收录了大量可以和孩子一起做的体操。配合旋律做体操，享受亲子间的乐趣！广道哥哥所教的体操，有配合原创的旋律学习的"旋律体操"以及模仿动物园的"动物园体操"、以及模仿公园的"公园体操"。在体操之后，还可以得到广道哥哥的照片等礼物。快和家人一起享受体操的乐趣吧。仔细看，这个神秘的广道是否像极了大家喜欢的一个乐队的明星？很有活力的家伙。

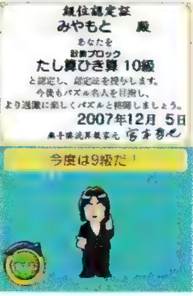
宮本算数教室の教材
宫本算数教室教材

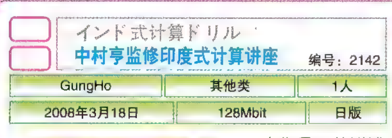
编号：2141

Gakken	益智类	1人
2008年3月18日	64Mbit	日版



本作是著名的宫本算数教室作者宫本哲也先生监督制作的一款开发智力的小游戏，通过拼图和迷宫等游戏将数字结合在一起，作为能力测试的标准，最后还有一个测试极位段数的测试将算出玩家目前的算数等级，很有参考价值。通过宫本大神的调教，相信玩家们可以一下子就将自己的能力发挥到一个出奇高的程度，一定会令人十分高兴吧，宫本的方法可都是独家秘籍哦，不玩一下这部游戏的话，就会非常的遗憾的，学习的乐趣就在于此。





インド式計算ドリル

中村亨监修印度式计算讲座

编号：2142

GungHo	其他类	1人
2008年3月18日	128Mbit	日版

本作是一款讲述印度式数学教育的讲座软件，从各种角度介绍了很多印度的先进数学教育给我们，玩家可以从中学到很多有用的知识。印度的计算机在世界范围内都十分有影响力，而数学更是计算机诸多重要要素的其中之一，从这些先进的东西中玩家一定能得到启发。印度流传的学习软件在掌机上已经不是第一次推出了，在所有的版本中，看来是日版最有魅力，不仅可以学到数学方面的知识，而且还能感受到彼此文化对各种知识侧重点的不同。

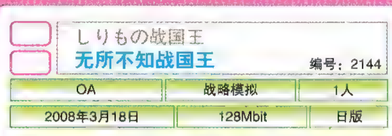
おじゃる丸

反斗小丸子DS

编号：2143

D3 PUBLISHER	其他类	1人
2008年3月18日	256Mbit	日版

由日本孩子所喜欢的人气角色“反斗小丸子”担当主角的幼教软件登场啦！在这款软件中孩子们可以从反斗小丸子那里轻松的学习平假名、片假名的书写方法和读音，而且也可以进行简单的学术计算练习，如果觉得学习太久比较疲劳的话，软件中还有大量有趣的迷你游戏可以放松一下。小丸子可是所有日本人气动画中比较有名的重口味作品，不过，很多玩家从少年时代就已经拜倒在她的石榴裙下，本作对小丸子极尽恶搞，展现了不同的一面。



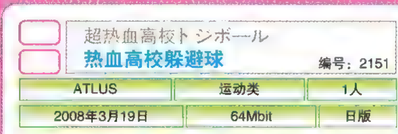
しりもの战国王

无所不知战国王

编号：2144

OA	战略模拟	1人
2008年3月18日	128Mbit	日版

这个游戏将考验你对日本战国时代相关问题的熟悉程度，玩家将化身成为一国的大将，回答问题，目标天下统一。首先选择要进攻的国家，然后进入会战。会战中需要正确的回答问题，给予对手伤害。打败众多名将，将天下抓到手中吧！战国王将学习软件的知识发挥到了极致，在本作中不仅可以学习到很多战国时代的历史知识，而且还能从其他模式中，体验到战略游戏的魅力，使用自己喜欢的英雄，在战场上尽情的驰骋吧，实现所有的梦想。



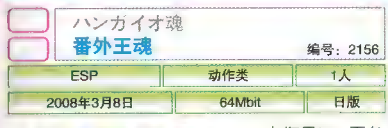
超热血高校ドッジボール

热血高校躲避球

编号：2151

ATLUS	运动类	1人
2008年3月19日	64Mbit	日版

超热血高校国夫君又回来了。将暴力与运动融为一体的热血系列，给每个从FC时代走过来的玩家都留下了美好的回忆吧。本作就是热血系列登陆NDS的第一部作品。这款《超热血高校国夫君：躲避球部》将系列作中最具紧张感和对抗性的躲避球运动搬上了DS的舞台。同时是爆笑的动作和对抗，让人欲罢不能。另外，本作还支持1-8人之间的无线对战。热血高校让玩家体味到了不一样的运动乐趣，游戏中的角色设计的十分特别，很有特点。



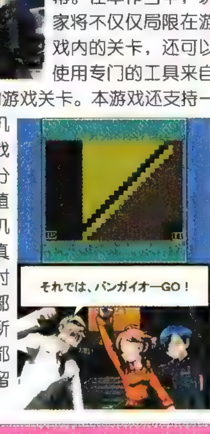
ハンガイオ魂

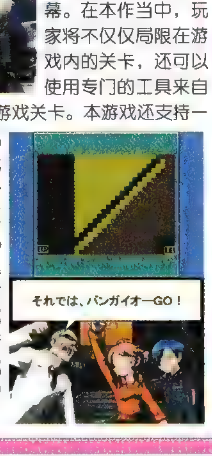
番外王魂

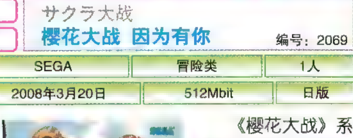
编号：2156

ESP	动作类	1人
2008年3月8日	64Mbit	日版

本作是N64平台著名作品的续作，游戏沿袭了前作爽快的射击感和华丽的弹幕。在本作当中，玩家将不仅仅局限在游戏内的关卡，还可以使用专门的工具来自行设计出更加丰富的游戏关卡。本游戏还支持一张卡带进行四人联机游戏，一同挑战BOSS并比较谁的分数最高！虽然是移植自著名的家用机N64，不过当玩家真正享受这款游戏的时候，就能感受到这部游戏的不同之处，所有原第1作中的人物都进行了最大限度的保留相当精彩。







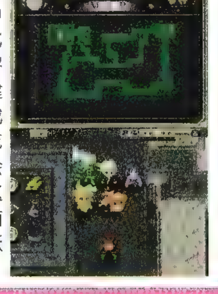
サクラ大战

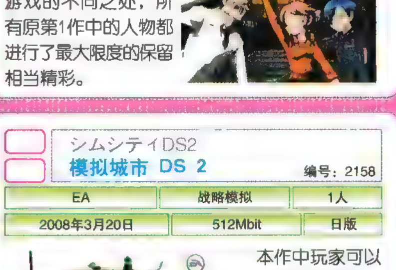
樱花大战 因为有你

编号：2069

SEGA	冒险类	1人
2008年3月20日	512Mbit	日版

《樱花大战》系列于SS和DC时代曾经引起一股不小的“樱花风”，该系列所创造出的LIPS系统更是颠覆了以往恋爱游戏中单纯依靠选项发展剧情的格局。本次登陆NDS的《樱花大战DS：只因有你》再次大胆创新，将系列原本的模拟战斗部分改为迷宫探险RPG。此外，系列中大受好评的LIPS系统依然建在，并且本次的游戏中日本、巴黎的花组、美国的星组都会全员登场！光是听这个名字就已经让所有的樱花大战fan们雀跃不已了。





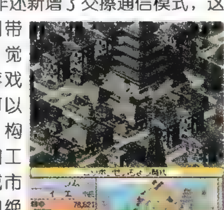
シムシティDS2

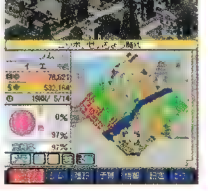
模拟城市 DS 2

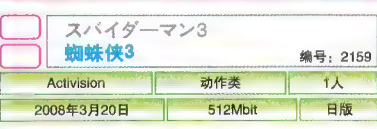
编号：2158

EA	战略模拟	1人
2008年3月20日	512Mbit	日版

本作中玩家可以在8个时代的舞台建造自己的城市，无论是古代，还是近未来的城市中，都有相应的建筑登场，同时本作准备了四个丰富的模式。传统的挑战模式自然不必说，本作还新增了交换通信模式，这个模式会将给我们带来什么新鲜的感觉呢？模拟城市这游戏的最大魅力就是可以根据自己心中的构想，对城市进行加工一番，让自己的城市在现实中变的美幻绝伦，制造出完全属于自己的一款经典城市吧，相信从中您一定可以获益良多。







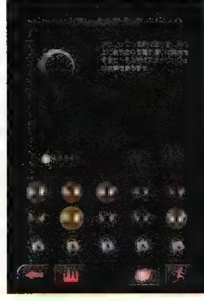
スパイダーマン3

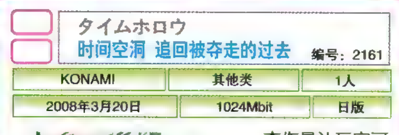
蜘蛛侠3

编号：2159

Activision	动作类	1人
2008年3月20日	512Mbit	日版

本作是以完成各个游戏章节中正义的任务从而推进游戏进程的动作游戏。救出受苦受难的人们，打倒罪恶。与电影《蜘蛛侠3》一样，在游戏的最后，将与八爪鱼博士进行死斗。本作的特点是使用触摸屏来体验蜘蛛侠动作的乐趣。将恶人拉到身边、空中弹跳、发射蛛网等动作都能用触摸屏实现。游戏的进行基本是在上屏，而触摸屏是游戏操作的主要部分。并且在动作的间歇，还将会插入电影CG。游戏对原作进行了最大限度的忠实复制，很完美。





ズータイクーン2

动物园大亨 2

编号：2160

THQ	战略模拟	1人
2008年3月20日	128Mbit	日版

本作以PC版《动物园大亨》为蓝本进行开发，并在原作的基础上加了新的游戏模式和操作特性。玩家可以选择动物园设计师模式、动物园管理者模式或动物园导演模式进行游戏。本作中所有的动物都有着自己特别之处，当玩家在进行这部游戏时还会有一些小小的发现，在进行游戏的时候，下屏幕中可以用触笔进行相应的操作，而另一方面，则可以在上屏幕中对各种相关数据进行一番观察和整理，所有的数据都进行了分类。十分精细。

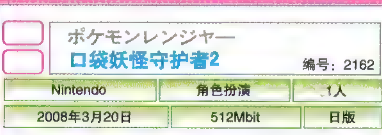
タイムホロウ

时间空洞 追回被夺走的过去

编号：2161

KONAMI	其他类	1人
2008年3月20日	1024Mbit	日版

本作是让玩家可以回到过去并使用触控笔修改过去的冒险游戏。只要是玩家觉得现在的状况有所不妥，就可以回到过去，并使用触控笔将影响未来的道具进行一番修改或者消去。这样一来，未来就会发生变化！这是掌机上的一部比较独特的冒险类游戏，当玩家们玩这部游戏的时候就会发现，居然，在触笔接触到游戏屏幕的那一瞬间，居然会发生非常奇妙的事情，当所有的任务和谜团都被揭开的时候，还会得到相当的惊喜哦，有不同的分支可供选择。



ポケモンレンジャー

口袋妖怪守护者2

编号：2162

Nintendo	角色扮演	1人
2008年3月20日	512Mbit	日版

本作的内容是这样的：保护自然与和平而行动的"口袋妖怪守护者"，他们与口袋妖怪一起解决自然灾害和村民们的烦恼。主人公可以从男孩和女孩中进行选择。主人公是一名学生，为了成为憧憬中的口袋妖怪守护者，在训练学校中磨练技能。阻挡主人公去路的是妨碍通行的"岩石"和"断树"。这些障碍物，需要借用捕捉的口袋妖怪们的力量来清除。在冒险中遇到无法前进的情况，就积极借助同伴口袋妖怪的力量吧。以口袋妖怪为题材进行制作的游戏，已经没有什么疑问，那肯定就是好玩。

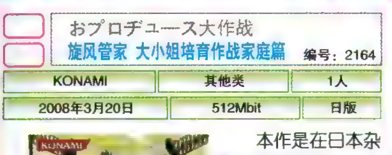
Ninja Gaiden: Dragon Sword

忍者外传 龙剑

编号：2163

TECMO	动作类	1人
2008年3月20日	1024Mbit	日版

本作继承了PS3版《忍者龙剑传》的世界设定，并以与其它版本截然不同的原创全新故事为主题。而在战斗方面，当玩家使用忍术进行攻击的时候，还必须依照忍术的"梵字"图样用触控笔在触控屏幕上描绘出来，如此才能发动忍术，而且描绘梵字的时候还有时间限制跟时机显示，感觉上可说是颇为有趣。当玩家在欣赏这部作品的同时也一定会惊奇于它的设定和系统，因为大部分都是延续了PS3版的要素。不过在一些小的间隙中也进行了细微的革新和相应的小调整。



おプロデュース大作戦

旋风管家 大小姐培育作战家庭篇

编号：2164

KONAMI	其他类	1人
2008年3月20日	512Mbit	日版

本作是在日本杂志以及电视中大受好评的同名动画改编成游戏的第二款作品，与NDS的前作不同的是，本次是育成大小姐的模拟游戏，当然，在原作中的人气角色也都会登场。通过每天不同的活动内容来增加各位大小姐的能力，从而在比赛中获胜。游戏中还收录Konami当年十分经典的游戏，比如《功夫》、《南极大冒险》等等。作为育成类的小游戏，本作中登场的少女充满了魅力，让人为之倾倒，并且还会久久不愿离去。看右边的这个小家伙，蛮可爱的吧。

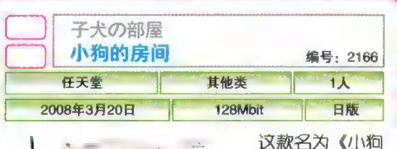
かわいい子猫

可爱小猫DS

编号：2165

任天堂	其他类	1人
2008年3月20日	256Mbit	日版

本作是一款育成类的小游戏。玩家从众多小猫中选择一个喜欢的就可以和小猫一起生活了。而且小猫会根据你照顾它的方式而改变性格，或许能养成和你相似性格的小猫也说不定！？本作不仅可以体验到照顾小猫的乐趣，还准备了不少事件和剧情。玩家可以从男孩和女孩中选择一个，开始故事。随着你照顾小猫的方式不一样，结局也会发生变化。当你为自己的小猫咪装饰一番后，就会发现本作的可爱之处，而将其把玩不停，并深深感动。



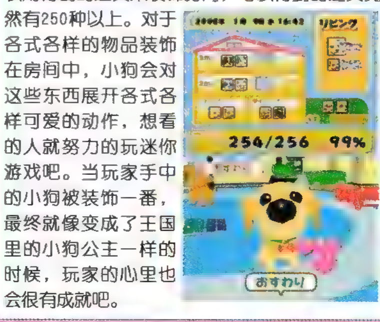
子犬の部屋

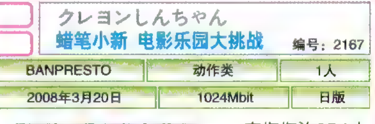
小狗的房间

编号：2166

任天堂	其他类	1人
2008年3月20日	128Mbit	日版

这款名为《小狗的房间》的游戏中，可以和可爱的小狗一起玩迷你游戏！本作中收录了扑克、运动以及谜题等丰富的迷你游戏。在通过了这些迷你游戏之后，可以用得到的道具来装饰房间，可以得到的道具竟然有250种以上。对于各式各样的物品装饰在房间中，小狗会对这些东西展开各式各样可爱的动作，想看的人就努力的玩迷你游戏吧。当玩家手中的小狗被装饰一番，最终就像变成了王国里的小狗公主一样的时候，玩家的心里也会很有成就感吧。





クレヨンしんちゃん

蜡笔小新 电影乐园大挑战

编号：2167

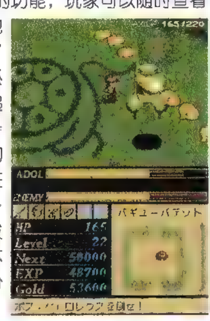
BANPRESTO	动作类	1人
2008年3月20日	1024Mbit	日版

本作作为GBA上发售游戏的移植版，追加了新的关卡。游戏融入了大量TV版《蜡笔小新》的精彩镜头，时常让人忍俊不禁。所有15部剧场版蜡笔小新系列的剧情都会在游戏中出现，而在动画中出现的绝大部分角色也将在本作中登场。每一关都出现了电视版原作中的噱头，而且电影中的著名场景也会再现。在游戏中再次感受一次小新的魅力吧。但是蜡笔小新的名字就足以令玩家掏腰包买这下这部游戏了，因为这个名字就是有趣的代名词。

イース
伊苏DS
编号：2168

Falcom	角色扮演	1人
2008年3月21日	512Mbit	日版

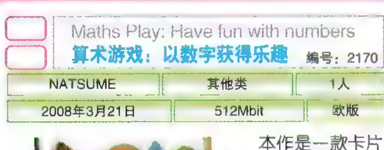
本作是上世纪87年发售的日本经典角色扮演游戏《伊苏》的强化移植版，游戏在保留原有游戏内容的前提下根据NDS的双屏和触摸特性加入了全新的攻击动作和连击系统，使用双屏的功能，玩家可以随时查看角色的体力、MP和地图等重要情报。除了更加便利的机能和系统之外，游戏中还追加了新地图“バギューバデット”和新的Boss。当然，大家在玩这部游戏的时候一定会想到很久以前发售的那部原作吧，本作对原作中的大部分系统都进行了保留。



イースIIDS
伊苏 2 DS
编号：2169

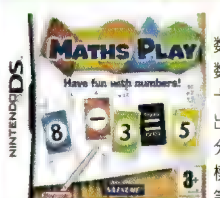
Falcom	角色扮演	1人
2008年3月21日	512Mbit	日版

本作是日本经典角色扮演游戏《伊苏2》的强化移植版，游戏在保留原有游戏内容的前提下根据NDS的双屏和触摸特性加入了全新的攻击动作和连击系统，使用双屏的功能，玩家可以随时查看角色的体力、MP和地图等重要情报。与刚才为大家介绍的那款游戏一样，本作也是在最大限度的情况下，对原有作品给予了极大限度的保留，并且还不止于此，所有的角色设定都进行了一定的改造，在原有的基础上，更加让人回味无穷，更有看头。



Maths Play: Have fun with numbers
算术游戏：以数字获得乐趣
编号：2170

NATSUME	其他类	1人
2008年3月21日	512Mbit	欧版



本作是一款卡片数学游戏，将给出的数字卡片与运算符号卡片进行结合最后得出答案的运算游戏。分为四种不同的游戏模式：均等训练、均等并列、均等组合和均等九。每种模式的游戏规则各不相同，根据规则将游戏完成即告胜利。所有的牌类游戏都是用简单的游戏规则连接在一起的，所以，这样的游戏永远不需要宣传，也不需要什么太多的说明，并且这游戏对玩家的要求也并不是很高，只要多看几次，就可以了解游戏规则了，可谓简单易学。

結界師 黒芒楼来襲
结界师 黑芒楼来袭
编号：2172

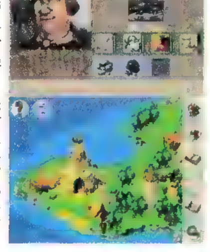
BANDAI	动作类	1人
2008年3月24日	512Mbit	日版

本作是同名动漫作品的改编作。从标题就可以看出，与上次游戏不同的是，本次的敌人是黑芒楼，有多种强力的敌人在等待着良守！本次的战斗仍然采用全程触笔操作的方式，不过，此外还加入了随时可以在良守和时音两名各具特色的角色之间进行切换的全新系统。良守的结界攻击力大，时音则结界速度快，玩家要根据战斗情况随时点击屏幕左上角的“替”来更换出最适合战斗的角色，才可战胜敌人。游戏的操作方法设计的十分独特。

Anno 1701：Dawn of Discovery
纪元 1701：探索的开端
编号：2173

UBISOFT	战略模拟	1人
2008年3月21日	128Mbit	美版

作为Sunflower公司最成功游戏系列的续作，《纪元1701》的故事背景定位在16-17世纪“地理大发现”时期。在游戏中，玩家需要扮演一名船长在航海旅途中探索发现全新的大陆和外国文化，通过开发各种科技、进行国际间贸易和外交来建造属于自己的海洋帝国。精美的图像效果，高自由度的发展路线，完备的技能、外交和贸易系统，使《纪元1701》成为又一款航海建设模拟大作。本作中出现的地图，在设计上进行过一番研究，相当精细。



爆走デコトラ伝説
爆走货柜车传说 BLACK
编号：2175

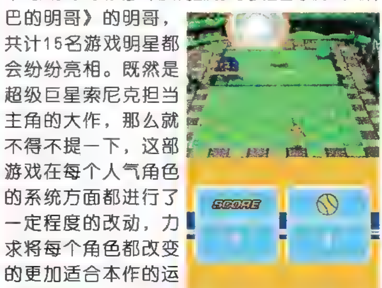
spike	竞速类	1人
2008年3月24日	512Mbit	日版

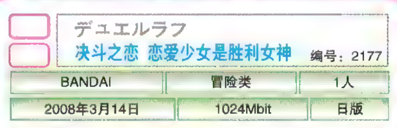
本作是一款控制爆走货柜卡车进行竞速的赛车游戏，玩家控制主角龙二进行挑战，作为时隔多年的爆走系列的后续作，在本作中玩家可以使用积分购买零件来装饰自己的卡车，每一关根据玩家的表现会得到不同的得分。另外，以最高级评价通过某关后还会得到特殊车体作为奖励。游戏中的情节安排的相当出乎人们的意料，因为结局居然出乎所有玩家的意料，在游戏的最后关头，居然看似正直的家伙，居然会是一个最终的幕后黑手，真是绝妙。

Sega Superstars Tennis
SEGA 超级巨星网球
编号：2176

SEGA	运动类	1人
2008年3月24日	512Mbit	美版

本作是一款融合了SEGA旗下几乎全部知名游戏角色的网球运动游戏。诸如《索尼克》系列中的刺猬索尼克、《超级猴子球》中的艾艾、《太空频道5》系列中的舞拉拉以及多年没有登场的沙锤音乐游戏《森巴的明哥》的明哥，共计15名游戏明星都会纷纷亮相。既然是超级巨星索尼克担当主角的大作，那么就不得不提一下，这部游戏在每个人气角色的系统方面都进行了一定程度的改动，力求将每个角色都改变的更加适合本作的运动风格。

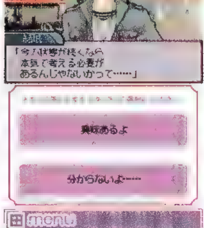




デュエルラブ
决斗之恋 恋爱少女是胜利女神
编号：2177

BANDAI	冒险类	1人
2008年3月14日	1024Mbit	日版

本作是一款恋爱类型的模拟游戏。玩家一边度过学园生活一边为男生们的“格斗大会”加油！通过约会让男生们疲惫的身体恢复，使用麦克风传送你的加油声，使用触笔按摩男生们的身体等等，本作设计了很多针对DS的功能。是一款独特的女性向恋爱冒险游戏。也许很多女孩子都并不了解男孩子的内心深处想要得到的到底是什么，本作就环绕这个中心，对所有的男性问题进行了相当大规模的解答，不过要真正了解，还要自己玩一下才行。

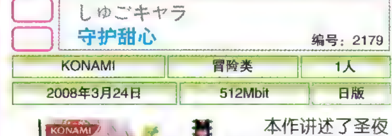


课长岛耕作DS

课长岛耕作DS 编号：2178

KONAMI	冒险类	1人
20083月24日	512Mbit	日版

本作是KONAMI以著名的"morning周刊"连载中的《岛耕作》为原型，在DS上推出的游戏《课长岛耕作DS：万能先生的爱情和事业》。游戏讲述了玩家扮演的主人公在公司中以前辈岛耕作为目标踏出商人的第一步。一边努力的工作一边发展浪漫的爱情，最终成长为万能先生的故事。不论是本作还是漫画原作，都为我们传达了这样一个道理：只要是自己全力以付的努力过了，一定会得到一定的回报，所以不管做什么，全力去做吧，别害怕。

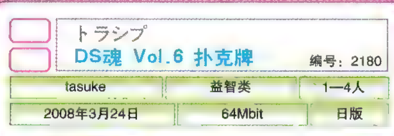


しゅごキャラ

守护甜心 编号：2179

KONAMI	冒险类	1人
2008年3月24日	512Mbit	日版

本作讲述了圣夜学园的亚梦被谣传为很棘手的小学生。外表酷酷的她实际上是个不善言辞的女孩，为了掩饰自己还经常以毒舌来掩盖自己的怯弱。终于，亚梦决定正视自己并祈求守护灵能赐给她改变自己的勇气，怎知第2天床上却出现了3只彩蛋。而这三只名为"守护甜心"的彩蛋到底能不能帮上亚梦呢？抛却游戏中的系统和其他部分不说，单是游戏的角色，塑造的就非常的成功，让人眼前为之一亮，并且头发、服饰等小部分也很出彩。

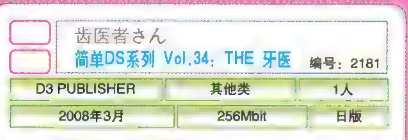


トラシプ

DS魂 Vol.6 扑克牌 编号：2180

tasuke	益智类	1—4人
2008年3月24日	64Mbit	日版

本作中为了让玩家无论是一个人玩还是多人一起都能体会到乐趣，准备了众多的游戏。对战自然不用说，还准备了设置各种各样条件的任务模式。同时为了照顾新手玩家，还搭载了对游戏的规则进行详细讲解的"规则说明"模式。本作中收录的扑克牌游戏可以和朋友展开对战。而且还支持下载试玩，可以一卡多人同时游戏。对于中国玩家来说，像这种多人参与的游戏相当的受欢迎，而且在游戏中还可以进行各种规则的设定，各有特色。

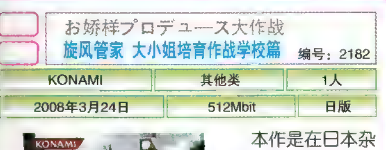


齿医者さん

简单DS系列 Vol.34：THE 牙医 编号：2181

D3 PUBLISHER	其他类	1人
2008年3月	256Mbit	日版

本作是一款体验牙医生活的游戏！在大声的机械声音中，用削牙或者拔牙的方式治疗患者的虫牙。提高自己的医术，让更多患者来你的诊所就诊。用赚下的钱，壮大你的诊所！体验牙医的一天的工作，查看自己的日程表，确认有没有预约的患者。用触控笔治疗各种各样症状。完成所有患者的治疗后一天结束了一天，会计算今天的收支。只要一直黑字经营，就能够扩建医院。努力成为受人喜爱的牙医，发展自己的医院吧！努力成为牙神医。

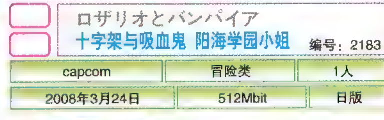


お娇様プロデュース大作战

旋风管家 大小姐培育作战学校篇 编号：2182

KONAMI	其他类	1人
2008年3月24日	512Mbit	日版

本作是在日本杂志以及电视中大受好评的同名动画改编成游戏的第二款作品，与NDS的前作不同的是，本次是育成大小姐的模拟游戏，当然，在原作中的人气角色也都会登场。通过每天不同的活动内容来增加各位大小姐的能力，从而在比赛中获胜。游戏中还收录Konami当年十分经典的游戏，比如《功夫》、《南极大冒险》等等。当玩家在品位这部游戏的时候能感受到不一样的育成魅力，相当有意思的作品。右侧画面上的这个小姑娘居然还是个中国风噢，这叫一个美。

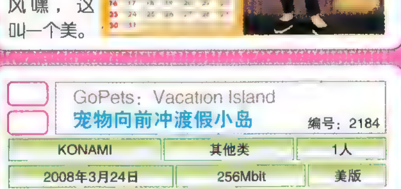


ロザリオとバンパイア

十字架与吸血鬼 阳海学园小姐 编号：2183

capcom	冒险类	1人
2008年3月24日	512Mbit	日版

本作是根据日本漫画杂志《JumpSQ》中连载的校园恋爱漫画《吸血鬼与十字架》改编成的游戏。原作的故事讲述的是叫做青野月音的主角转入了名为阳海学园的神秘学校，在学校中遇到了美丽的少女萌香，可不想美丽的她却随时可能变成吸血鬼……NDS版游戏以原创剧情开始，在游戏中与各位心仪的女孩子们展开轰轰烈烈的恋爱故事吧。吸血鬼也应该有属于自己的完美生活吧，在本作中玩家们就可以找到答案，奇妙无穷。

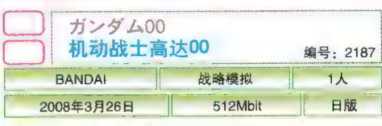


GoPets：Vacation Island

宠物向前冲渡假小岛 编号：2184

KONAMI	其他类	1人
2008年3月24日	256Mbit	美版

本作是一款动作类型的小游戏，在卡通风格的2D地图画面上展开，有时会出现一些另类的幻想型小游戏，有时则会出现很多可爱的小动物。在游戏中，触摸屏和上方的屏幕有时会颠倒出现不同的内容，玩家在进行游戏的时候一定要十分小心在意。右图中这个看似像大马驹的家伙就是本作的核心人物，哈哈，看官们一定是吓了一挑吧，不过别着急，这些看似吓人的简单的小动物，其实都是非常和蔼可亲的小家伙，并且它们的身上蕴藏着相当大的潜力。



ガンダム00

机动战士高达00 编号：2187

BANDAI	战略模拟	1人
2008年3月26日	512Mbit	日版

本作是根据日本人气动画片改编的动作射击游戏。《机动战士高达00》在日本拥有极高的人气，不过本作却是第一款根据《00》改编的游戏作品。在游戏中玩家可以驾驶四名原作主人公的高达转战世界各地。游戏的上屏幕显示战斗画面，下屏幕则显示机体的各项数值和状态。在原作中高达的变形能力也在游戏中得以还原。作为高达原作的改编作，本作对原作品中的人物、机体和剧情都进行了相当精细的描写和刻画，虽然是改编，但却很精彩。

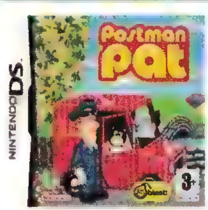
Neves
幸运益智七巧板
编号：2188

IGNITION	益智类	1人
2008年3月26日	64Mbit	欧版

本作是根据古老的七巧板游戏改编而成的。七巧板是流传已久的拼板游戏，玩家使用七块形状不同的拼板就能够组合出形状各异的图形。本作由擅长制作摔跤游戏的yuke's开发，通过本作和NDS，玩家就能够随时随地的享受拼图的乐趣，而且游戏中提供了总计500个图形题，挑战玩家的创造力。这个简单的七巧板却蕴涵了许多深层次的游戏含义在里面，游戏的操纵方法相当简单，玩家只要根据上屏幕中的提示来进行相应的操作，以便最后达成。

Postman Pat
邮差叔叔
编号：2195

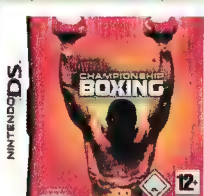
blast	其他类	1人
2008年3月26日	128Mbit	欧版



本作是一款欧美风格的动作游戏，玩家控制笑容可掬的邮差叔叔，进行游戏，每一关的设计均十分独特，让人不时开怀大笑。游戏画面中的人设也很有创意，有点美式卡通风格的意思，很有看头，综合来看作为一款小品级的游戏还是相当有趣的。邮差的一个最大特点就是辛苦和勤劳，玩家在享受这款游戏的时候也可以从每个细节的部分了解到一些现实生活中邮差们的艰辛与痛苦。所以，让我们来一起为他们大声加油吧：邮递员叔叔，辛苦了！

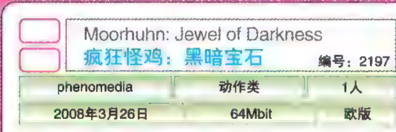
Showtime Championship Boxing
冠军拳击
编号：2196

DSI	运动类	1人
2008年3月26日	128Mbit	欧版



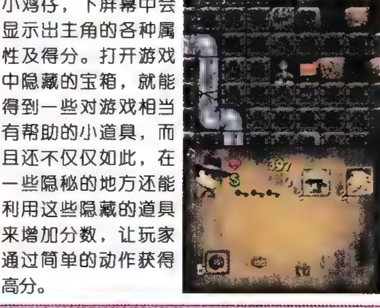
本作是一款体育竞技类型的游戏，玩家控制一位拳击手，在激烈的赛场上进行拼搏，依靠各种拳击技巧最后取得比赛的胜利。这里要提醒大家的是，并不只是需要将对手击倒才能获胜，如果在点数上赢过对手的话，一样可以取得赛事的胜利。上屏幕中是热烈的观众，为玩家进行加油打气。拳击运动在所有竞技运动中，给人的感觉是最为吓人和惊耸的，因为凡是参与这项运动的人全部都挂彩，其实这项运动与其他足球和篮球等运动相比相当的安全。

Moorhuhn: Jewel of Darkness
疯狂怪鸡：黑暗宝石
编号：2197



phenomedia	动作类	1人
2008年3月26日	64Mbit	欧版

本作是一款根据同名动画改编而成的动作游戏，虽然动画在国内并没有什么名气，但是本作在海外却拥有异乎寻常的超高人气，令人为之侧目。本作的风格趋向于低龄化，十分可爱。玩家控制的是一只活泼的小鸡仔，下屏幕中会显示出主角的各种属性及得分。打开游戏中隐藏的宝箱，就能得到一些对游戏相当有帮助的小道具，而且还不仅仅如此，在一些隐秘的地方还能利用这些隐藏的道具来增加分数，让玩家通过简单的动作获得高分。

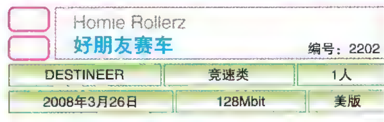


ルクスペイン
圣痛
编号：2198

MMV	冒险类	1人
2008年3月29日	1024Mbit	日版

《圣痛》是使用触笔撕开空间，与感染人类思想的看不到的敌人“SILENT”战斗的传奇故事。玩家将操纵主人公“西条厚木”，与杀死家人的“SILENT”进行战斗。作为一款幻想风格的冒险游戏，本作的人设可谓相当引人关注。眼镜女的魅力一定会让不少玩家爱不释手。游戏中的眼镜女是本作中最为出色的人物之一，所有的人物都比较特殊，但是这个黄头发的家伙最能让玩家们提起兴致，也最为有感觉，希望玩家们可以从中获得美感。

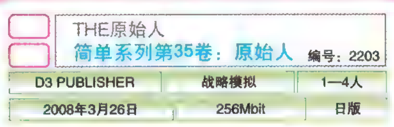
Homie Rollerz
好朋友赛车
编号：2202



DESTINEER	竞速类	1人
2008年3月26日	128Mbit	美版

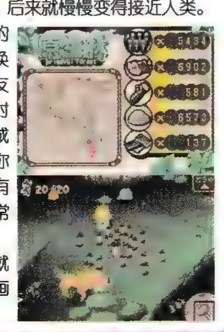
本作虽然是一款竞速类型的赛车游戏，但是加入了一些轻松的搞笑成分，让玩家在游戏中经常会忍俊不禁，为游戏本身增加了看点。下屏幕中显示有赛车的赛道地图，玩家一边根据赛道的不同转弯对上屏幕的赛车进行调整。虽然游戏的名字是赛车游戏，但是赛车的设计和游戏中的大部分系统方面都进行了相当程度的改良，所以在玩家看来会相当的有意思，而却不像传统赛车游戏那样令人全神贯注，多了一分欢快，少了一些紧张和刺激。

THE原始人
简单系列第35卷：原始人
编号：2203



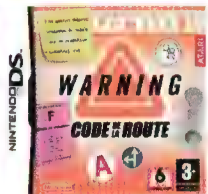
D3 PUBLISHER	战略模拟	1—4人
2008年3月26日	256Mbit	日版

本作和PS2版一样，玩家可以指挥最大20个同伴去狩猎巨大的动物或者恐龙。狩猎成功就可以得到素材，用来使村落发展壮大，随着村落的发展，村民也会发生进化，一开始是人猿，后来就慢慢变得接近人类。本作能够通过NDS的通信机能和好友交换素材，很可能对朋友来说多余的素材，对自己非常有用呢。或用交换功能，发展你的村子吧！不过所有的原始人都有着非常朴实和纯真的一面，玩家只要尝试一下就会非常了解，另外画面也不错。



Warning: Code de la Route
交通标识
编号：2204

ATARI	其他类	1人
2008年4月1日	256Mbit	法国版



本作是一款学习驾车及讲授交通知识的学习软件，从各种交通指示标识到驾车的方法等等都讲述的十分具体详细，大家可以从中学到很多实用的知识，虽然根据版本的不同，其中讲授的驾车知识也会有所差异，但是还是可以为汽车爱好者作为参考使用。游戏中对标识的诠释完全忠实于现实生活，并且汽车的零件、流线型的车身设计以及各加速挡的使用和最高速度以及整个汽车的均衡性能描写都有涉及，几乎所有的要素都能在现实生活中找到原形。

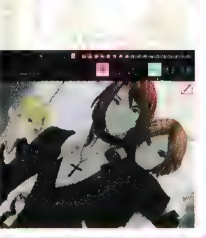
VitaminX Evolution

维他命X进化

编号：2205

D3 PUBLISHER	冒险类	1人
2008年3月26日	1024Mbit	日版

本作是移植自PS2同名作品的恋爱冒险类游戏，NDS版新作以PS2版为基础，收录了6名学校教师的全新剧情、新的主题歌、以及新的过场剧情图片。故事发生在私立“圣帝学园”，是一所将幼儿园到大学全程教育全部囊括其中的学校。游戏的主角是刚刚任教两年的女教师——南悠里。因表现出色，升级到高等部授课的她遇到了被称为“X班”的三年E班……本作对人物的刻画真是入木三分，只要是玩过一会，就会对其中的人物产生兴趣。



ぷちえヴぁ

Q版新世纪福音战士

编号：2208

BANDAI	冒险类	1人
2008年4月1日	256Mbit	日版

本作是由Beck制作，以大家耳熟能详的“新世纪福音战士”官方制作推出的Q版风格的作品为蓝本的一款益智型小游戏集合，再现了作品中风趣幽默的风格，让人忍俊不禁。游戏中拥有众多的小游戏，而这些小游戏的触发条件也是千奇百怪的。不亲手试试的话，是无法体验到本作的乐趣的。这次又市将福音战士这个人气招牌打了出来，不过其中依然是没有什么值得玩家们值得珍惜的东西，很遗憾，不过其中的小游戏倒是可以起到解闷的作用。

Diary Girl

日记女孩

编号：2209

KONAMI	其他类	1人
2008年4月7日	64Mbit	美版

本作是一款休闲类的小游戏，由konami发行，但是它又不只是一款简单的电子个人助理软件，你还可以保存朋友的联系方式、设定自己的日程、游玩迷你游戏等等。通过任天堂提供的无线网络服务，你还能通过这款软件与你远在异地的朋友随时随地进行语音及文字沟通。通过这款软件玩家可以了解到很多以前所不知道的小知识，而且在所有的知识中都蕴涵着奇妙的、令人刻骨铭心的要素，让人一经接触就会不能自已。当你养成记日记的习惯的时候，你就长大了。

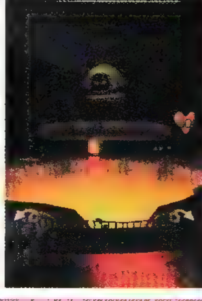
Dragon Hunters

猎龙人

编号：2210

PLAYLOGIC	动作类	1人
2008年4月	256Mbit	欧版

原作《猎龙人》是法国导演Arthur Qwak制作的一部电视动画，于2008年3月于影院上映。本作就是根据电影版改编的动作游戏。故事讲述了一位叫Zoe的女孩子以及一个传说中的故事，为了帮她的叔叔摆脱一些龙的困扰，她踏上旅程并遇到Gwizdo和Lian-Chu这两位屠龙者，于是开始了冒险之旅……游戏的画面设计的十分精美，并且上下两个屏幕的设计十分巧妙，中间的分割线丝毫不会影响到它们上下屏幕那深厚的感情，严丝合缝！



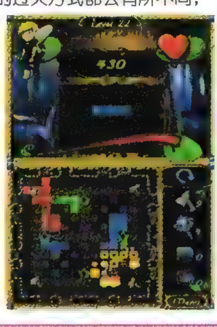
Elvenland

精灵大陆

编号：2211

Hudson	益智类	1人
2008年4月7日	64Mbit	欧版

本作是一款趣味性很强的小游戏，将传统的益智游戏俄罗斯方块和幻想主题结合在一起。下屏幕中显示了各种样式的方块组合，上屏幕中则有下次即将出现的方块的小提示，每一关的过关方式都会有所不同，需要玩家根据实际情况进行相应的调整，此外本作的故事性非常强、引人入胜。从右侧的游戏画面的截图就能发现一些很有意思的地方，比如上屏幕中的小红心和下方触摸屏中右侧的小图标，这些都是本作所特有的魔法属性的小要素。



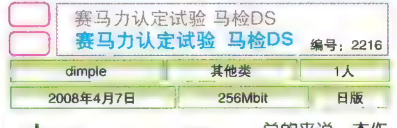
Crayola Treasure Adventures

千色乐珠宝冒险

编号：2212

IGNITION	其他类	1人
2008年4月7日	64Mbit	欧版

本作是一款2D风格的另类益智型游戏，游戏中出现了很多幻想中的角色，制作人更是为它们设计了精彩的台词，不过可惜的是，这些另类的台词有都是英文的，不过索性都很简单。游戏的规则与众不同，即使不懂文字，也可以从每幅画面中明白所要传达的意思。游戏角色卡通味道十足。从右侧的插图中就可以清晰的看出，这两位大仙正在津津有味的谈论着什么，不过当所有的小游戏都进行完毕的时候就会发现，其实有太多的惊喜。



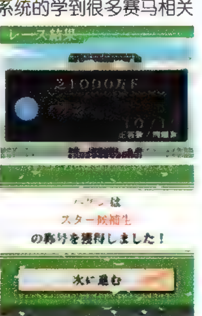
赛马力认定试验 马检DS

赛马力认定试验 马检DS

编号：2216

dimple	其他类	1人
2008年4月7日	256Mbit	日版

总的来说，本作并不是一款真正意义上的游戏，而是对玩家掌握的赛马知识的综合评测，赛马这一传统的竞技项目发展到今天，有着很多规范的东西，而玩家通过这款马检软件，可以系统的学到很多赛马相关的小知识，软件设计的十分有趣，图文并茂，通俗易懂。当所有的游戏都进行到最后的时候就会发现一些奇妙的东西，不过本作这种知识型的软件却很不一样，因为即使不通关，也一样能够从中找到一些隐蔽在“丛林”深处的小要素。



马券预测力训练 2007

马券预测力训练 2007

编号：2217

dimple	其他类	1人
2008年4月7日	512Mbit	日版

在日本，赛马已经成为一个家喻户晓的竞技项目，虽然在中国还不为人知，本款软件将为大家介绍如何购买马票，并正确下注，以获得一定的优势，当然，其中所有的数据都是真实可靠的，不过到底能否获得最后的胜利还要考虑多方面的内容。软件中的讲授方式新颖独特，很有意思。所有的马术知识都云集于此，当然除了马术知识以外，只要是与赛马相关的小知识都可以从本作中找到一些蛛丝马迹，所以，如果是不太对马感兴趣的玩家一定不要轻易尝试本作，因为这样的话真的会很烦闷。

アイマのコルパテル
闲暇时的方砖解谜DS

编号：2218

success	益智类	1人
2008年4月7日	64Mbit	日版

本作是一款益智类的小游戏。游戏的规则非常简单，玩家只需要操作"上"、"下"按钮，将带有颜色区别的方块堆到指定的高度就可以了。问题设置有"最少步数"，在限定的步数之内完成的话，就可以得到高分，如果你有时间的话，不妨来试试吧。虽然又是一个方块类的桌面游戏，单是本作的制作理念和系统设计完全不同于其他的普通作，本作中可供玩家选择的游戏模式众多，在这众多不同规则的游戏模式中玩家一定可以找到自己喜欢的。

よぬこの无人岛生活
好孩子的无人岛生活

编号：2219

BANDAI	其他类	1人
2008年4月10日	512Mbit	日版

本作是一款电视改编的高校游戏。以日本著名搞笑艺人组合滨口和有野手持调味料和150克小麦粉挑战无人岛生活的电视节目《爆笑无人岛0元生活》为蓝本，进行游戏化。在游戏中，玩家将化身滨口和有野两个人，在无人岛中体验生存的冒险游戏。无人岛的生活谁也没体验过，不过在这部游戏中大家可以体味到相当惊奇的东西，其中之一就是右面这个猥亵而右弱智的家伙，不知道他的脑子里到底在想着什么，反正还不是那么点事么，哼。

George of the Jungle
森林泰山

编号：2220

IGNITION	其他类	1人
2008年4月10日	256Mbit	欧版

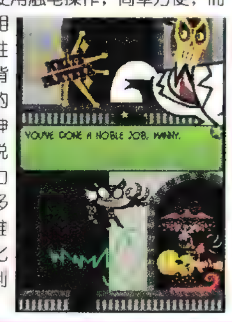
本作是根据著名的动画、电影《森林泰山》改编而成的一款动作游戏。剧本与原作出入不大，玩家控制野人泰山在森林中展开冒险，最后解救出美女宣告故事的结束。游戏中可以得到很多宝物，在触摸屏上可以一一进行使用，宝物使用一次后就会消失，所以要格外小心。森林泰山是一个非常有意思的作品，原作中的泰山正因为脱离了社会才这样善良、而乐于助人，我想本作中虽然没有明说，但是也确实提到了一些简单的相关的要素。

El Tigre: The Adventures Of Manny Rivera
耆门埃尔蒂格雷：玛妮里维拉的冒险

编号：2221

THQ	动作类	1人
2008年4月11日	128Mbit	欧版

乍一看标题有些让人摸不着头脑，实际上本作是一款根据欧美的人气热播动画改编而成的一款动作游戏，游戏中，玩家控制一只乖气十足的黑色小猫，在触摸屏上进行冒险。全程使用触笔操作，简单方便，而且在上屏幕中还有相关提示，十分人性化。这么长的名字背后隐藏着一个神秘的意图，没错，这个神气的小黑猫就是传说中的那个拥有神奇力量的家伙，没有太多的悬念，所有的困难到了它的手中都会化为一个个简单而犀利的问题。



Jetix Puzzle Buzzle
Jetix 方块

编号：2223

blast	益智类	1人
2008年4月11日	64Mbit	欧版

这是有一款方块题材的益智类游戏，与传统意义上在游戏中控制各种形状的方块不同，本作中将要控制的是触摸屏上的各种不同的小球球，而且，在本作中还要将触摸屏竖过来放置、观看，这在一直类游戏中也可谓是独树一帜的。除了使用的方法以外，本作中还设计了一些别出心裁的小要素，很吸引人。如果大家都能从游戏中体味到惊喜的话，那么方块给人的感觉就不仅仅是惊和喜了，还有相当程度的震惊，那简直是惊世骇俗。

しおんの王
棋灵少女

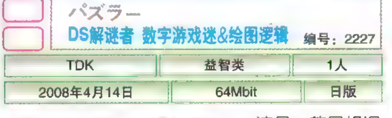
编号：2226

maikomi	冒险类	1人
2008年4月14日	256Mbit	日版

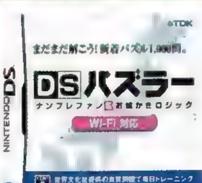
本作是人气动画《棋灵少女》改编而成的一款游戏！玩家化身主人公安冈紫音，体验专门为游戏制作的原创剧情。除此以外还准备了"对局模式"，可以使用原作的人物自由的展开对局。在该模式中遇到困难的时候可以从紫音那里得到提示。从对手风格迥异的战法中找到破绽，战胜敌人。为了照顾新入门的玩家，游戏精心准备了详细解说将棋规则的"入门讲座"，新手也完全可以轻松上手。不会围棋的话也可以一样从中得到相当多的美妙感觉。

パズラー
DS解谜者 数字游戏迷&绘图逻辑

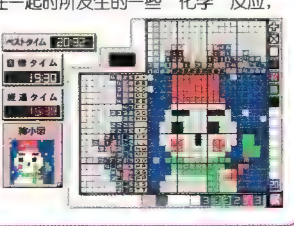
编号：2227



TDK	益智类	1人
2008年4月14日	64Mbit	日版

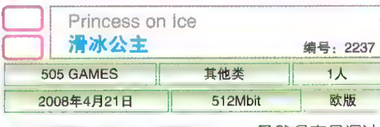


这是一款风格迥异的解谜游戏。本作收录了著名谜题研究机构"世界文化社"所出版的解谜类杂志中超过1000道的迷题。玩家在游戏中解开谜题的时间都被记录下来，方便与家人、朋友进行比赛。如果觉得谜题的难度实在太高，游戏中还有详细的提示。数字和解迷游戏放在一起就是相当的有趣，不光是游戏本身，在游戏中，玩家们还能体味到这两种要素搀杂在一起时所发生的一些"化学"反应，那么是什么样的反应呢？有时候，小图并不能看出什么，必须放大才行。



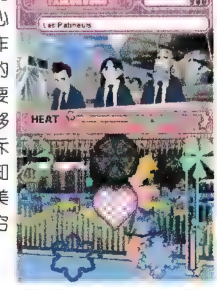
Princess on Ice
滑冰公主

编号：2237



505 GAMES	其他类	1人
2008年4月21日	512Mbit	欧版

虽然名字是滑冰公主，可是本作其实上是一部以音乐节奏为主进行游戏的作品，通篇在触摸屏上进行操作，控制一位美丽的女舞蹈家，配合背景音乐进行舞动，如果根据提示采取了正确的动作的话，就会做出令人眼花缭乱的美丽动作来，令人心猿意马。公主的动作到底会是怎么样的呢？不知道的话只要玩完这部游戏就能够明白了，本作中充斥着大量的玩家所不知道的有趣要素和精美瞬间，有些东西是穷尽一生也得不到的，所以……



Command and Destroy
命令与征服

编号：2239

zoo	战略模拟	1人
2008年4月21日	64Mbit	欧版

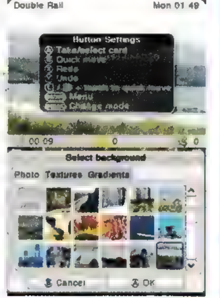
本作是根据著名的电脑游戏《命令与征服》改编而成的游戏，依然保持了原作的风格，采用即时战略的形式。在触摸屏上玩家可以使用触笔对作战单位进行操控，虽然画面质量与电脑同名作品没有任何可比性，但是作为移植作已经相当不错了。相信所有的玩家都会对这部游戏记忆忧心，但是不一定有人会对这部作品有所感觉吧，没错，将这样的重量级的作品搬到掌机上来，根本就是一个尝试。不过对本作有爱的玩家，还是可以试一下的。

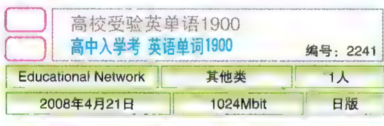
Solitaire
纸牌游戏

编号：2240

BrainGame	益智类	1人
2008年4月21日	64Mbit	欧版

本作为一款桌面纸牌游戏的集合，其中收录了大量的纸牌游戏，根据各国的风格和规则不同，玩法也不一样。除了玩法不同以外，在游戏开始之前还可以为纸牌的背面选择图画背景，有20种以上的背景图案供大家进行选择，让人眼前一亮。游戏时通过触摸屏进行操作，方便简单。纸牌游戏的魅力会让很多年龄层的玩家深表赞同，大量的实践证明，类似这样的简单游戏可以令许多小朋友或者是老爷爷产生共鸣，架起一道跨越代沟的桥梁。

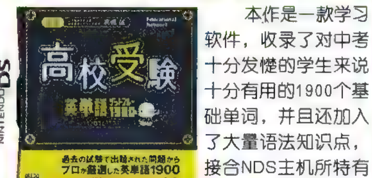




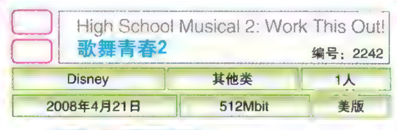
高校受验英単语1900
高中入学考 英语单词1900

编号：2241

Educational Network	其他类	1人
2008年4月21日	1024Mbit	日版



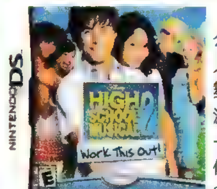
本作是一款学习软件，收录了对中考十分发憷的学生来说十分有用的1900个基础单词，并且还加入了大量语法知识点，接合NDS主机所特有的触摸笔功能，只需使用触笔进行点触几下就可以轻松进行简单的操作了。并且，其中还设置了很多模拟考试的试题，可以作为学习后的摸底检测使用。相信所有的玩家都会对本作感到恐惧，高考加英语简直就是恐怖到极限的大事件，不知道玩家们在体验这部软件的时候会有怎样的感想，是否很痛苦呢？



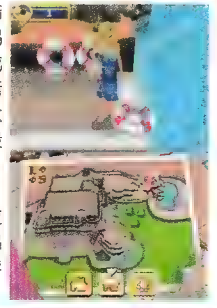
High School Musical 2: Work This Out!
歌舞青春2

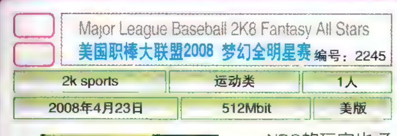
编号：2242

Disney	其他类	1人
2008年4月21日	512Mbit	美版



本作是由迪士尼公司在电视中播放的人气青春电视剧《歌舞青春》改编而成的游戏，在欧美的人气一直高居不下，在原作推出了NDS版、GBA版以及WII版相关改编作品之后，迪士尼携该剧集第二季的内容再次推出，并登陆NDS！这部改编作品可以说是非常的成功，因为作为一部音乐剧来说，所有的大大小小的要素中最重要的就是音乐了，而本作这部改编作，作的最成功也最到位的就是这部改编作品了，玩家们在进行游戏时就会发现。



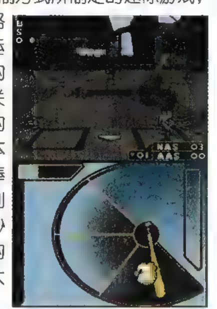


Major League Baseball 2K8 Fantasy All Stars
美国职棒大联盟2008 梦幻全明星赛

编号：2245

2k sports	运动类	1人
2008年4月23日	512Mbit	美版

NDS的玩家也可以体验到美国职业棒球的乐趣了，这就是登陆DS的美国职棒大联盟。本作包含了大联盟中全部三十支俱乐部球队，丰富有趣的比赛模式，以及专门针对NDS的特殊控制方式所制定的迷你游戏，当然，还有梦幻风格的比赛场地。棒球运动在美国已经发展的非常普及，所以相关的棒球游戏也制作的非常精美和华丽，本作也不例外，在挥棒的一瞬间会让你感到一些不同寻常的奇妙体验，在这些体验的背后则是制作人巨大的付出。

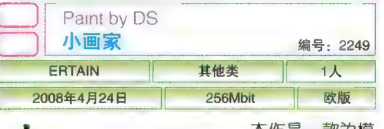


Matchstick Puzzle by DS
火柴棒解谜 DS

编号：2248

ERTAIN	益智类	1人
2008年4月24日	64Mbit	欧版

本作是一款别致的解迷益智游戏，通过摆弄几根火柴棍来进行解迷。其实越是简单的游戏就越能通过不起眼的道具来探究出游戏的真谛，本作就是这样的一款作品。虽然是简单的几根火柴棍，但是也有很多种玩法，根据游戏中的提示挪动一定次数之内的火柴棍后就算过关。火柴棒这个东西居然也能成为人们的游戏工具么？答案是肯定的，因为几乎所有简单的东西其实都是可以成为游戏工具的，而掌机上的这部作品更是不简单，让所有人大吃一惊。



Paint by DS
小画家

编号：2249

ERTAIN	其他类	1人
2008年4月24日	256Mbit	欧版

本作是一款为模型上色的画板游戏，没有固定的着色标准，在上屏幕上是原始的武器模型，模型分为战车、战舰和战机等很多种。玩家可以根据原始的模型进行改动，也可以完全依照自己心中的构想进行着色，着色时在下方的触摸屏上进行。制作方为玩家准备了大量的颜色和搭配方案供大家选择。不光是战场上的坦克和飞机，就连战舰也有加入，所以，只要好好把这些画画的精美细致的话，玩家也就可以称的上是一个真正的“战争机器”了。

太鼓の达人
太鼓之达人 DS 七岛大冒险

编号：2250

namco	其他类	1—2人
2008年4月24日	512Mbit	日版

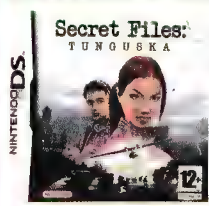
本作是NBGI 音乐节奏游戏代表作，以日本传统乐器“和太鼓”为主题，结合多样化的乐曲、简单的操作与可爱逗趣的角色设定，获得众多玩家的喜爱。前作《太鼓达人DS：触摸演奏》用触屏演奏的方式也让玩家眼前一亮。新作《太鼓达人DS：七岛大冒险》继承了前作的优点，并且新增了新的探险模式和BOSS战，让游戏内容更加丰富。游戏收录了50首曲目，其中包含一部分前作的曲目。这部太鼓达人也是掌机版中比较成功的作品了。

Secret Files: Tunguska

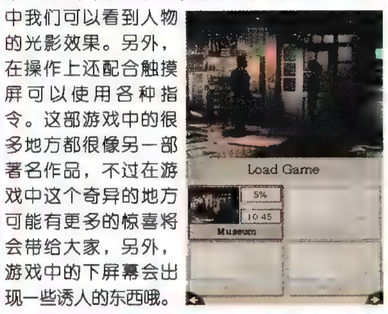
秘密档案：通古斯

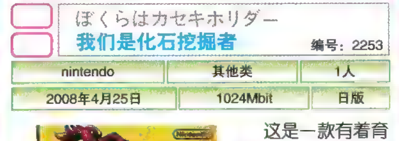
编号：2251

DEEP SILVER	冒险类	1人
2008年4月25日	512Mbit	欧版



本作是一款动作冒险游戏。采用了预渲染的CG背景，而人物则是以3D多边形构成的。而且值得注意的是，这些CG背景在分辨率和细节方面有很好的视觉效果。而3D人物也将会有很强大的光影效果，从图中我们可以看到人物的光影效果。另外，在操作上还配合触摸屏可以使用各种指令。这部游戏中的很多地方都很像另一部著名作品，不过在游戏中这个奇异的地方可能有更多的惊喜将会带给大家，另外，游戏中的下屏幕会出现一些诱人的东西哦。





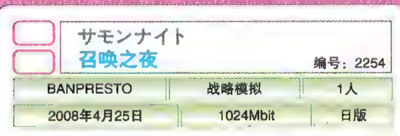
ぼくらはカセキホリダー

我们是化石挖掘者

编号：2253

nintendo	其他类	1人
2008年4月25日	1024Mbit	日版

这是一款有着育成要素的角色扮演游戏。玩家需要先将地底下埋藏已久的恐龙化石发掘出来，再使用锤子和钻头等道具将恐龙复原。游戏由开发《樱花大战》系列而闻名的RED公司制作。本作中登场的恐龙共有20种以上，从迅猛无比的迅猛龙到地上的霸者霸王龙，甚至连天上飞行的翼龙也包含其中，真可谓是乐趣多多。这些化石中可是能够出现一些令人吃惊的大家伙的哦，当所有的化石都被搜集到一起的时候就会发生令人吃惊的事情。

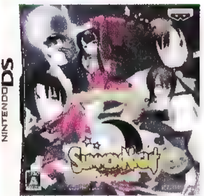


サモンナイト

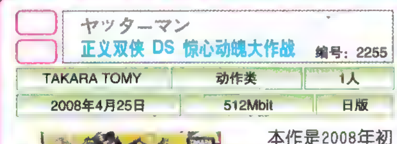
召唤之夜

编号：2254

BANPRESTO	战略模拟	1人
2008年4月25日	1024Mbit	日版



《召唤之夜》系列作为电视游戏上知名的SRPG策略游戏相当有名。可以拥有众多的同伴和强力的召唤魔法进行战斗。富有魅力的人物所展开的剧情以及容易上手的战斗系统是系列的魅力。作为复刻版的《召唤之夜》在系统方面做出了很多改变，比如角色设计、剧情的构思以及战斗系统等等。本作是召唤之夜系列的正统作，在本作中，不管是游戏要素还是人物的设定都大大出乎人们的想像，完全不同于上一次推出的精灵们的共鸣，很有意思。



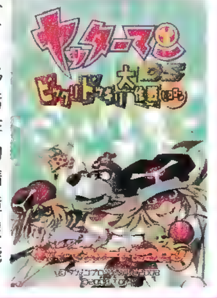
ヤッターマン

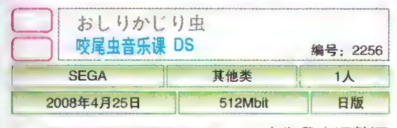
正义双侠 DS 惊心动魄大作战

编号：2255

TAKARA TOMY	动作类	1人
2008年4月25日	512Mbit	日版

本作是2008年初开始放映的著名动画《新时间飞船》改编而成的！化身正义的同伴和坏人展开战斗，同时搜集各关卡中隐藏的“骷髅环”。在关卡的最后，同动画中一样和巨大的敌方机器人展开BOSS战。动画中熟悉的人物都会登场！作为一款动画改编的游戏，继承了原作中的很多知名场景。这两个活宝在本作中经常会作出令人忍俊不禁的动作，而且不管是剧情的部分还是人物的造型都比较有意思，很多小的细节部分都能引起人们的注意。





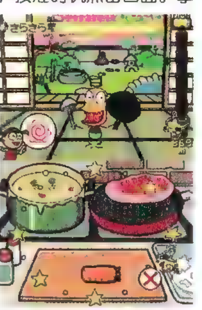
おしりかじり虫

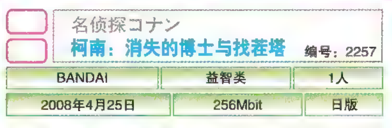
咬尾虫音乐课 DS

编号：2256

SEGA	其他类	1人
2008年4月25日	512Mbit	日版

本作是由运营河合乐器的KAWAI音乐教室监修，进行培养旋律的的课程。而担任教学任务的就是在“大家的歌”中诞生的人气角色“咬屁屁虫”。课程需要使用在触摸屏上表示的乐器，按准时机点击画面。掌握旋律的话，“咬屁屁虫”就会跳熟悉的舞蹈。完成课程的话，就可以进行升段的“发表会”，为了顺利毕业而努力吧。在这部另类的游戏中，每个玩家都可以找到自己想要的东西，精彩的画面和不错的音乐设定，也正是本作的看点。





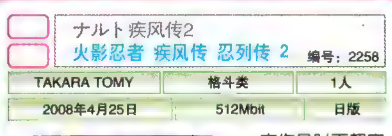
名侦探コナン

柯南：消失的博士与找茬塔

编号：2257

BANDAI	益智类	1人
2008年4月25日	256Mbit	日版

根据人气动画《名侦探柯南》改编的游戏《名侦探柯南：消失的博士与找茬塔》即将在DS上登场了，这次少年侦探团的队员们将挑战各式各样的找茬游戏。为了救出被绑架的阿笠博士，就要挑战犯人送来的找茬游戏。到底少年侦探团能不能救出博士呢！？那就要看玩家的表现了！柯南这个令人羡慕的家伙，不仅出现在电视和漫画上，居然这次还就真在掌机上和大家见面了，不过这个家伙还真是得宠呢，看他在游戏中的神气样，羡慕啊。

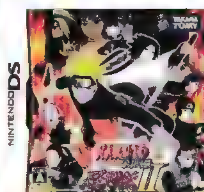


ナルト 疾风传2

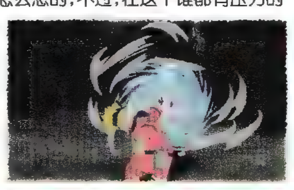
火影忍者 疾风传 忍列传 2

编号：2258

TAKARA TOMY	格斗类	1人
2008年4月25日	512Mbit	日版



本作是时下超高人气动漫作品《火影忍者》登陆NDS后推出的3D格斗游戏《忍列传》系列的第二部作品。游戏在前作战斗系统的基础上，将画面显示速度提升至每秒60张，使得游戏更加流畅。因为游戏使用了“疾风传”作为故事背景，游戏中的角色形象也将全部焕然一新，登场的角色数达到了前所未有的32人！火影大神终于还真就这么厚脸皮的迅猛推出了火影系列的后续作，不知道是玩家还有制作人他们心里都是怎么想的，不过，在这个谁都有压力的社会，想必这种动画改编作品一定会让大家会感觉到相当的亲切吧，这就够了。



フリーライター橘真希

DS温泉悬疑剧系列 橘真希采访笔记

编号：2259

ZENRIN	冒险类	1人
2008年4月26日	1024Mbit	日版

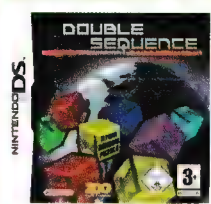
本作是一款以日本北海道的洞爷湖、兵库县的城崎、大分县的由布院等实际存在的温泉为舞台的悬疑冒险游戏。游戏收录了详细的实际地图，整个游戏进行都是在完全实地取材的场景中进行的，这是游戏的最大特色。悬疑剧的本作让人实在是雷到头皮发麻，请玩家们上眼，右侧中上屏幕上的这个大美人，没错，这可是货真价实的真人啊，本作中有许多类似这样的真人照片，每个姑娘的照片都进行了一定的处理，有各种各样的表情，真美。

Double Sequence: The Q-Virus Invasion

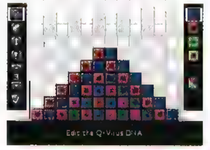
双序列：Q 病毒入侵

编号：2260

ZOO	益智类	1人
2008年4月26日	64Mbit	欧版



本作是一款益智类型的小游戏，很像俄罗斯方块，玩家在游戏中控制许多小方块，变成各种不同的形状，以便配合每一关的规则完成操作。游戏中的方块多种多样，颜色各异，虽然是容量不高的小游戏，但是却很有味道，全程通过触笔操纵，但是也可以用按键配合使用。虽然是一款简单的小游戏，不过游戏的关卡设计方面比较有创意，从右侧这张游戏截图来看，也许各位玩家根本看不出来什么门道，不过其实在游戏规则上进行研究后就觉得有趣。

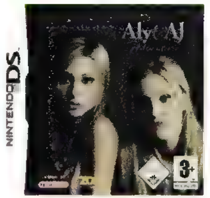


The Aly & AJ Adventure

艾莉与艾洁大冒险

编号：2261

ZOO	其他类	1人
2008年4月26日	64Mbit	欧版



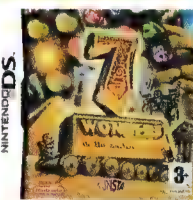
本作是根据人气美女艾莉与艾洁这一组合改变完成的一部全新游戏，游戏的风格多样，既有动作类型的小游戏，也有拼图类的游戏，将各种小游戏综合在一起也正是本作的特色。值得一提的是拼图游戏，玩家可以将珍贵的美女碎片拼在一起，然后就可以得到一幅稀有的珍藏照了。这两姐妹可是相当的性感啊，看那诱人的嘴唇，美丽的头发，性感的身形，现在玩家明白本作的最大卖点是什么了吧，没错，即使是游戏比较简单的话也没有关系。

7 Wonders of the Ancient World

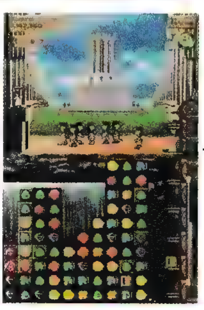
世界七大奇迹

编号：2262

FUNSTA	益智类	1人
2008年4月26日	128Mbit	欧版



本作是一款令人开阔眼界的知识型游戏。埃及的金字塔、巴比伦的空中花园、土耳其的月亮神阿泰密斯女神庙、地中海的罗得岛太阳神铜像、亚历山大灯塔、希腊奥林匹克的宙斯神像、土耳其国王摩索拉斯陵墓曾经并称为世界七大奇迹。但是，由于地震、人为破坏等原因，这七大奇迹，除金字塔依然屹立外，其余均已毁坏。你想重现这七大奇迹的风采么，只要能通过魔法得到建筑的原料，人们就可以重建七大奇迹。怎么样？很有意思吧。

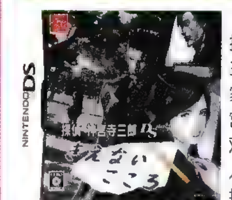


探侦神宫寺三郎

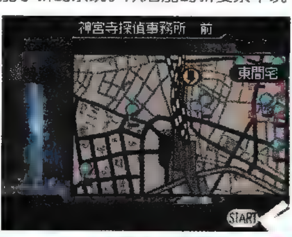
侦探 神宫寺三郎DS 不灭之心

编号：2264

phenomedia	冒险类	1人
2008年4月	512Mbit	日版



本作是著名的侦探系列《侦探神宫寺三郎》的最新作。玩家将饰演私人侦探神宫寺三郎挑战众多疑难事件。新作中，加入了使用触笔搜查证据以及考虑对方心理状态的对话等新系统。使得新事实浮现的是登场人物的重要证言。以及揭穿嫌疑人谎言的证据品。每个都是解开事件真相不可或缺的要素。本作中，为了搜查增加了新的系统。从增加的新要素中玩家一定会发现一些不一样的东西，就比如地图的设计就十分的美妙，令人回味无穷。



Iron Man

钢铁侠

编号：2269

SEGA	动作类	1人
2008年4月	512Mbit	欧版

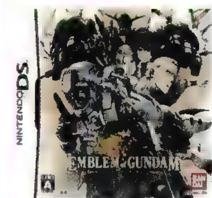
本作是根据同名人气电影改编的游戏。《钢铁侠》是美国漫画公司Marvel在上世纪60年代推出的一个漫画系列。故事主角和蝙蝠侠一样是一个风度翩翩的百万富翁、一位成功的企业家和天才的发明家，不过却被人绑架并被强迫制造一种毁灭性武器。为了保护受伤的心脏，他自己发明了一套钢铁制造的盔甲，而这副神奇的盔甲还能赋予他许多神奇的功能，于是他就化身为“钢铁人”，并开始惩罚那些坏人和罪犯。坏人们：改过自新也可以原谅！

Emblem of Gundam

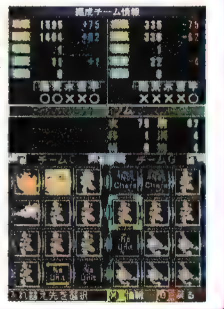
高达纹章

编号：2270

BANDAI	战略模拟	1人
2008年5月2日	512Mbit	日版



《高达徽章》是一款与《基连野望》、《G世纪》完全不同的“历史手法”描绘高达世界的模拟战略游戏。满载多种原作场面，忠实再现高达的世界观，玩家能够对壮大的高达世界有更深入的了解。各关卡还准备了让玩家选择的“历史的航标”，根据选择的不同，历史的视点也会变化，展开各种各样的篇章。作为掌机上真正意义的第一部高达作品，本作可以说不用再花费太多的口舌来进行说明了，高达的历史可以听一万遍也不腻烦。



1 Contre 100

1比100

编号：2272

mindscape	益智类	1人
2008年5月4日	64Mbit	法国版

本作是一款益智类的赌博游戏，根据现实生活中的真实场景改编而成，赌城拉斯维加斯的许多要素都包含在其中，有很多丰富多采的类型可供玩家进行挑选，玩家可以根据自己的能力为赌注下注，对初学者来说可以先下少一些的赌注，在能力得到提高以后可以慢慢提高赌注来进行豪赌一番，过一把瘾。这部赌场题材的游戏有着颇为奇特的一面，那就是游戏中的人物角色都是使用了真人拍摄的照片，这样就极大的增加了本作的真实程度。

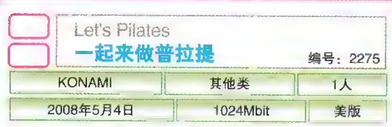
Toy Shop

玩具商店

编号：2274

majesco	战略模拟	1人
2008年5月4日	128Mbit	美版

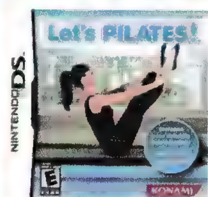
本作是一款制作的十分别致的育成模拟类游戏，游戏中的人物和场景全部采用3D的三维立体画面，很有质感也非常真实。玩家需要控制两个主角在自己的商店中进行布置，并获得相应的得分和金钱，然后再购买足够的商店道具进一步扩充自己的实力。游戏中的角色设计的非常有意思，值得一看。当商店里全是玩具的时候，我想绝大多数玩家一定都会大吃一惊吧，您是高兴呢，高兴呢，还是高兴呢？霍哈哈哈哈，本作就完全满足了您的愿望。



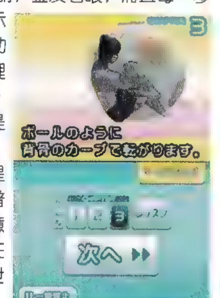
Let's Pilates
一起来做普拉提

编号：2275

KONAMI	其他类	1人
2008年5月4日	1024Mbit	美版



本作是一款休闲类的游戏。依靠多彩的画面和鲜明的造型为玩家教授一些实用的健身知识。玩家可以从中学到一些生活中十分有用的小知识，游戏中指导大家做动作的美女十分美丽，金发碧眼，而且每一步动作除了有画面指示以外，还有文字辅助玩家进行细致的理解。什么是普拉提？哈哈哈，如果您真是这么问的话，那么，我不得不说，您火星了，本作就是为了普及非火星知识而特意飞到玩家身边的，在本作中您将领略到世界第一的健身理念。



Brain Voyage
大脑航程

编号：2276

eidos	益智类	1人
2008年5月4日	256Mbit	美版

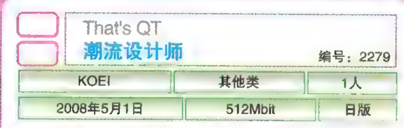
本作是一款益智类型的动脑游戏，全程支持触笔操作，玩家在触摸屏上可以进行各种动作的点触，十分方便。游戏中有一些让中国玩家十分激动的小游戏，例如华容道这款摆弄小方块的游戏，在本作中就以另一种形式展现在大家的面前，不过这种另类的造型一定会让玩家觉得有意思。看似简单的大脑，却拥有着不可思议的奇妙东西，什么？您不知道？那么请看一下这个奇妙的东西，一定就能让玩家感觉到一些神奇的流质在自己的脑中流淌。

梦ねこ
梦猫DS

编号：2278

SEGA	其他类	1人
2008年5月1日	512Mbit	日版

本作中你将成为猫的主人通过触笔和小猫交流，而且本作中搭载了可以从声音中识别感情的机能。猫可以察觉到主人的感情。首先设定好自己的名称和性别等资料做成主人卡。接着选择想要领养的猫。刚开始游戏可以选择的猫又6种，随着游戏的进行，选择种类也会增加。即使同一种猫也会有皮毛颜色等细节上的差别，有众多的猫可供选择。当这些可爱的小猫咪活灵活现的展现在大家的面前的时候，我想是不是所有的玩家们都会伸出那邪恶的触笔呢。



That's QT
潮流设计师

编号：2279

KOEI	其他类	1人
2008年5月1日	512Mbit	日版

《潮流设计师》是KOEI推出的一款黑马游戏，游戏中，玩家将扮演流行时尚的设计师，自己开店买自己设计的衣服。如果服装设计的好的话，就可以让服装流行。当然，在游戏中你可以在杂志上卖广告增加人气，或请街头模特穿上。可以设计种类很多，包括发型，眼镜，上衣，裤裙，鞋子，外套和全身装等，总数将超过30000款！而在游戏中还会定期召开时装大赛。本作就是时下所流行的衣服和配饰的代名词。玩家们一定会感受到它们的奇妙之处。

Crazy Frog Collectables Art School
疯狂青蛙

编号：2280

MERCURY	其他类	1人
2008年5月1日	256Mbit	欧版

疯狂青蛙是一款类似于军模的一款着色类游戏，在进行游戏的时候，上屏幕中是原色的青蛙，话说这家伙会摆出各种各样的POSS，然后玩家在下面的触屏上为其绘制颜色。制作方为玩家准备了鲜艳夺目的众多颜色并附有许多方便的小道具供玩家进行选择使用，十分有意思。究竟青蛙为什么忽然之间就由吃害虫的好兄弟一下子变成了疯狂的小家伙了，笔者开始时和玩家一样摸不清头脑，不过现在终于明白了一些，看到右边的耳机了么？这就是正解。

クロスワード 汉字パズル
纵横填词&汉字解谜

编号：2281

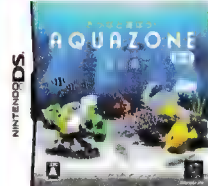
D3	益智类	1人
2008年5月5日	128Mbit	日版

这是一款无论什么时间、什么地点都可以简单游玩的字谜游戏软件，游戏中不但包含了普通的填字游戏，而且还加入了使用汉字的“汉字谜”模式。在“汉字谜”中，使用平时经常使用的词语组成句子，将空格填满就算获胜。游戏中的填字谜题共计4种难度，500条问题，玩家可以根据自身的实力选择对应的难度和谜题。而“汉字谜”部分则是使用NDS的触摸屏直接输入日文汉字，相当的方便。不实际体验一下的话是不会了解其中的乐趣的。

さかなと游ぼう
美丽水族箱DS

编号：2282

Gung Ho	512Mbit	1人
2008年5月5日	256Mbit	日版



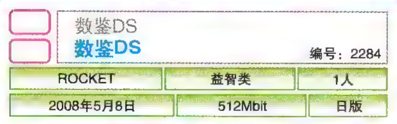
本作是一款比较另类的欣赏类游戏。游戏中会出现很多海中的热带鱼，玩家可以根据游戏中的具体指示进行操作，然后可以得到更多的可爱鱼鱼，将得到的小鱼养育一段时间以后将会得到很多不一样的奖品，利用这些奖品可以为小鱼们进行进一步的改良。在这部游戏中，玩家得到活跃的不仅仅是大脑而已，玩家们的眼睛和心灵将通过这部游戏和掌机的游戏屏幕彻底的被调节一番，在这部游戏中您将获得前所未有的奇妙体验。另外，记得一定要喂它们吃饭哦。

历鉴DS
历鉴DS

编号：2283

ROCKET	其他类	1人
2008年5月8日	256Mbit	日版

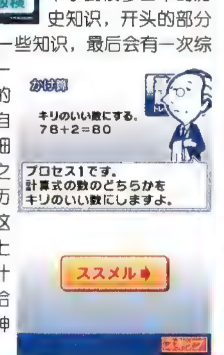
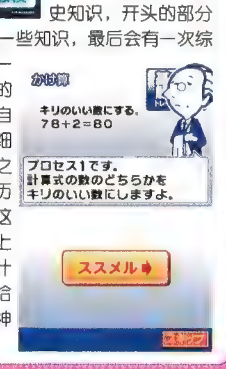
本作是日本历史鉴定协会认可并监督制作的一款学习历史类知识的小游戏。玩家可以在游戏中学到很多日本的历史知识，开头的部分是以笔头的形式教授一些知识，最后会有一次综合性的测试，通过一些选择和其它类型的题目，玩家可以对自己的能力进行一次细致的归纳总结。在这部学习类知识软件中，玩家将会学习到一些以前从未听说过的小知识，因为在这些日本历史知识点中，有很多是玩家朋友们现在所关心的东西，这是一款时尚历史软件。



数鉴DS
数鉴DS
编号：2284

ROCKET	益智类	1人
2008年5月8日	512Mbit	日版

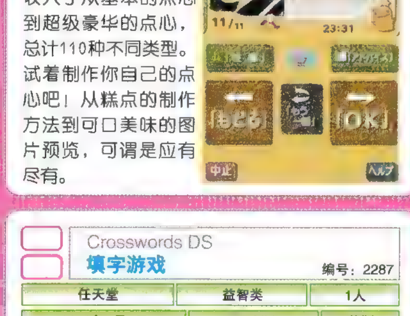
与前一作历史检定一样，本作是日本数学鉴定协会认可并监督制作的一款学习历史类知识的小游戏。玩家可以在游戏中学到很多日本的历史知识，开头的部分是以笔头的形式教授一些知识，最后会有一次综合性的测试，通过一些选择和其它类型的题目，玩家可以对自己的能力进行一次细致的归纳总结。与之前为大家介绍过的历史学习软件一样，这不是一款简单意义上的数学学习软件，什么？您知道？霍哈哈哈，没错，这就是神奇的时尚数学软件。

お菓子なび
点心导航DS
编号：2285

KOEI	其他类	1人
2008年5月8日	256Mbit	日版

本作的目标是即使是点心初学者，也可以轻松的制作出精美可口的点心！本软件与其他菜谱软件一样，提供了声音和图片两种辅导方式，用户可以边制作，边按照指导进行操作，只要按照本软件的指导，加入规定计量的材料，搅拌后放入烤箱，之后就耐心的等待好吃的点心出炉吧！软件中收入了从基本的点心到超级豪华的点心，总计110种不同类型。试着制作你自己的点心吧！从糕点的制作方法到可口美味的图片预览，可谓是应有尽有。



絵本で游ぼう
亲子游戏DS绘本
编号：2286

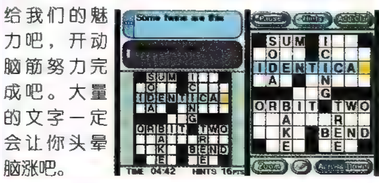
TECMO	其他类	1人
2008年5月8日	64Mbit	日版

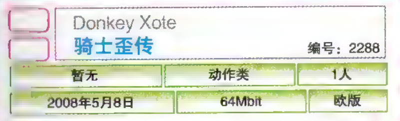
本作是一款画画类型的小游戏。法国插画家“乔治·哈朗斯勒本”与“安·吉特曼”夫妇共同创作的系列画册全部采用到游戏中，作品灵感取材于两夫妻跟自己小女儿的生活趣事，里面的角色以可爱简单的油画风格呈现，借助可爱的小无尾熊造型，创下了惊人的销售记录，在女性和小朋友中更是获得极高的人气。和自己的爸爸妈妈一起感受一下大家一起画画所带来的魅力吧，我想凡是参与到这部游戏当中的玩家都是真真正正的善良玩家。

Crosswords DS
填字游戏
编号：2287

任天堂	益智类	1人
2008年5月8日	256Mbit	美版

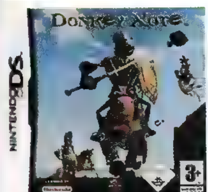
本作是一款益智类的游戏，游戏的设计颇有独到之处，需要将DS主机倒置竖着进行游戏。虽然是英文的文字游戏，但是也算十分有创意了。其中同样收录了《华盛顿邮报》每期连载的填字游戏，并且还加入了一些原创的文字类型，懂英语以及学习英语的玩家一定不要错过。在这个谁都有压力的时代，填字游戏一直以来都是一个简单而又有效的小游戏，玩家们可以充分利用纸和笔就可以进行游戏了，现在就通过掌机，让我们来欣赏一下文字游戏带给我们的魅力吧，开动脑筋努力完成吧。大量的文字一定会让你头晕脑涨吧。



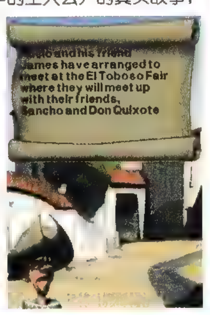


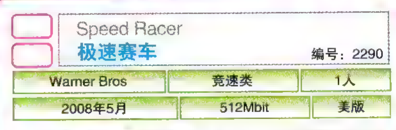
Donkey Xote
骑士歪传
编号：2288

暂无	动作类	1人
2008年5月8日	64Mbit	欧版



这是一款根据西班牙同名动画电影改编的动作游戏。故事的描述者是一只梦想成为马的驴子Rucio，由它来为观众讲述堂吉诃德先生（西班牙作家塞万提斯所著《堂吉诃德》中的主人公）的真实故事，在Rucio眼中，堂吉诃德是一个充满灵性而热情的家伙，玩家将扮演这头叫Rucio的驴子展开一系列有趣的冒险。不知道对骑士精神有爱的玩家们看到这部作品的时候会有怎么样的想法，其实这部游戏最大的看点就是其恶搞的剧情，相当的有趣。

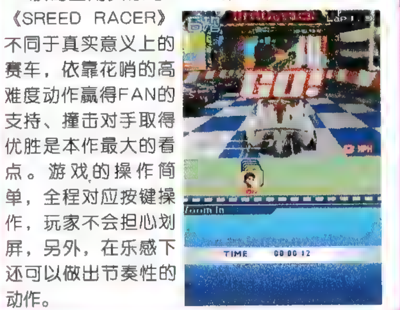


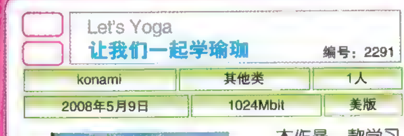


Speed Racer
极速赛车
编号：2290

Warner Bros	竞速类	1人
2008年5月	512Mbit	美版

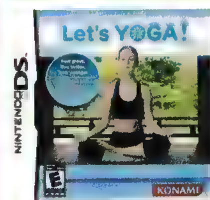
本作改编自2008年5月的同名热播电影《SREED RACER》，电影版中的男主角是美剧《LOST》（迷失）中的男一号JACK，有兴趣的玩家可以将DS版的主角头像与JACK作一下比对。DS版《SREED RACER》不同于真实意义上的赛车，依靠花哨的高难度动作赢得FAN的支持、撞击对手取得优胜是本作最大的看点。游戏的操作简单，全程对应按键操作，玩家不会担心划屏，另外，在乐感下还可以做出节奏性的动作。



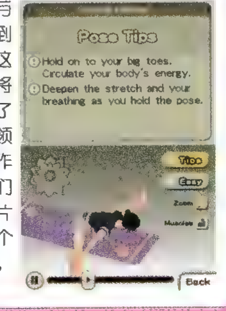


Let's Yoga
让我们一起学瑜珈
编号：2291

konami	其他类	1人
2008年5月9日	1024Mbit	美版



本作是一款学习瑜伽健身的知识型小游戏。在印度，“瑜珈”是分成主要两类，一类是运动瑜珈（哈达瑜珈），一类是心灵瑜珈。但现代人较熟悉的是一种当作运动来做的瑜伽。瑜伽源自于古印度，练习瑜珈的目的在去除心理与生理的痛苦，以达到一种平衡的状态。这个神奇的健身运动将人类的思想扩充到了一个前所未有的领域，掌机上的这款作品更是如此，玩家们可以通过形象的图片解说，轻松了解这个运动的精华之所在，看不懂文字也无妨。



Days of Memories 2
回忆之日2
编号：2292

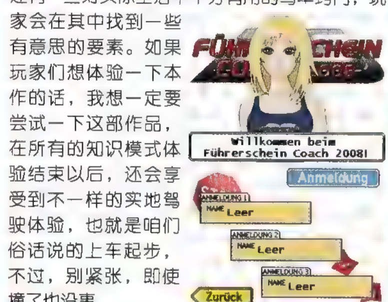
SNK	冒险类	1人
2008年5月2日	256Mbit	日版

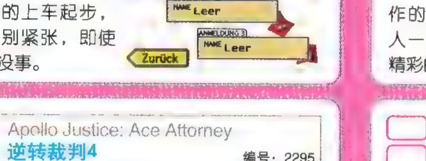
本作是一款SNK制作的恋爱游戏，是由日本手机上颇具人气的恋爱冒险游戏《记忆之日》系列移植NDS的第二弹。本作仍然是由SNK Playmore旗下众多知名角色展开的恋爱游戏，本次将《记忆之日》系列的第4、5、6作完全收入其中，并对应NDS的触摸操作及双屏。居然动作游戏的主角主演的恋爱游戏也能这么卖作，并且还居然就能在很短的时间内发售第2作，每个性格人物都有自己独特的故事流程和精彩对白，也堪称是一部经典之作了。

Fuhrerschein-Coach 2008
驾驶执照教练 2008
编号：2293

bhv	战略模拟	1人
2008年5月6日	256Mbit	德国版

这是一款根据日常的交通规则制作的一款学习游戏软件，其中加入了大量的交通路标、交通规则等等，有志于学习交通驾驶的朋友很可以拿来看一看，因为其中还有一些对实际生活中十分有用的驾车窍门，玩家会在其中找到一些有意思的要素。如果玩家们想体验一下本作的话，我想一定要尝试一下这部作品，在所有的知识模式体验结束以后，还会享受到不一样的实地驾驶体验，也就是咱们俗话说的上车起步，不过，别紧张，即使撞了也没事。

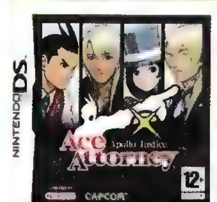




The Waterhorse: Legend of the Deep
尼斯湖水怪：深水传说
编号：2294

blast	冒险类	1人
2008年5月9日	128Mbit	欧版

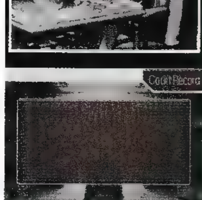
本游戏改编自同名人气电影《尼斯湖水怪》。故事以近年来闹得沸沸扬扬的热点话题——尼斯湖水怪为背景，以迪克·金的同名畅销小说为原型改编。苏格兰小男孩安格斯一次偶然中发现了一个奇异的巨蛋。好奇作祟下，安格斯将这个蛋带回了家……游戏中加入了大量电影剧情，让人不禁会拍手叫好。游戏的改编性非常的到位，不管是剧情部分还是游戏的画面设置，都尽量保持了原作的风格和节奏，让人一下子就能感受到精彩的魅力。



Apollo Justice: Ace Attorney
逆转裁判4
编号：2295

CAPCOM	角色扮演	1人
2008年5月9日	512Mbit	欧版

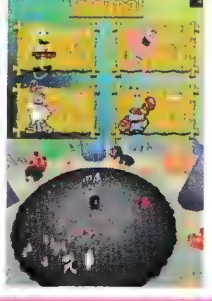
本作是当下十分有名的人气逆转系列的最新作。逆转裁判系列是玩家扮演律师的角色，以法庭为舞台展开斗争的冒险游戏。《逆转裁判4》是以在前作7年后的世界为舞台背景，以新人律师法介开始新的冒险故事。法介虽然在正义感和发声练习上不会输给任何人，但是，作为新人的他却有着不可靠的一面……哇塞，逆转系列的第4部作品，这右面的截图果然相当的震撼吧，没错，这就是神奇的逆转，不用太多的解说，它的名字神圣不可侵犯。



SpongeBob's Atlantis SquarePants
海绵宝宝：亚特兰蒂斯
编号：2296

THQ	动作类	1人
2008年5月9日	256Mbit	欧版

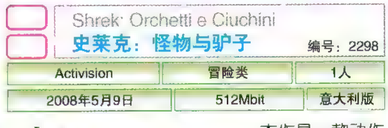
本作是同名人气电视节目的改编作。在美国很受欢迎的海绵宝宝这次来到神秘的亚特兰蒂斯帝国，在这里展开探险之旅！在游戏中玩家可以看到电视动画中的经典桥段，而且还能够操作动画中出现的6名知名角色。此外，游戏中还提供了多种有趣的迷你游戏可供玩家进行多人对战。海绵宝宝这个名字总是让人想歪，不知不觉就联想到了另一个，没错，就是天线宝宝，其实，仔细一看的话，二者也有一些相似的地方，却不是让人一眼就能看出来的。



My Riding Stables
我的驯马场
编号：2297

ye	战略模拟	1人
2008年5月9日	128Mbit	欧版

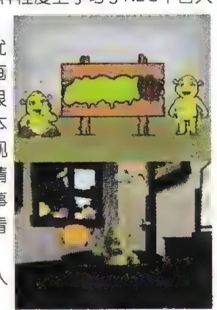
本作是一款模拟育成类的小游戏，玩家扮演一位养马师，在自己的马场中可以尽情抚养各种各样的马驹，然后与它们度过一段幸福的时光，通过一些技巧训练将小马训练成为万里挑一的赛马，是本游戏的最终目标，在游戏中会穿插出现一些有趣的纠结画面，让人觉得十分可爱。本作并不是一部简单意义上的驯马作品，其实看封面的话，玩家们也可以了解，这部游戏画面中，加入了一些驯马的专业知识，令很多职业驯马人也会惊讶万分哦。

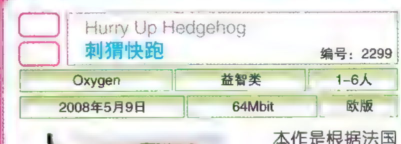


Shrek: Orchetti e Ciuchini
史莱克：怪物与驴子
编号：2298

Activision	冒险类	1人
2008年5月9日	512Mbit	意大利版

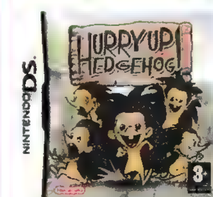
本作是一款动作类型的改编类游戏，同时也是史莱克系列的外传作品，在游戏中玩家可以同史莱克和菲欧娜公主的孩子以及驴子跟龙的后代一起生活，并照顾它们，游戏的玩法在某种程度上学习了NDS平台大受好评的《任天狗》等养成类游戏的优点。这部著名的动画一经上映就博得了很多观众的好评，而本作也正是延续了电视版原作中的部分情节，这些原有的故事情节在掌机上重新看起来，更加的有趣，也更加有意思，让人温暖许多。



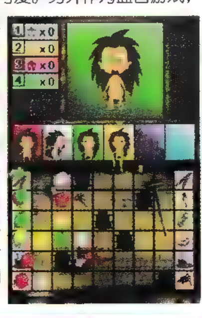


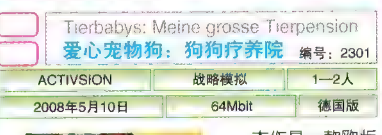
Hurry Up Hedgehog
刺猬快跑
编号：2299

Oxygen	益智类	1-6人
2008年5月9日	64Mbit	欧版



本作是根据法国同名经典迷你游戏改编的益智桌面游戏，游戏全程使用触控操作，规则十分简单，并且还支持单卡最多六人联机游戏。游戏中的角色设计十分另类，小刺猬的造型也很可爱。另外作为益智游戏，加入了大量令人想象不到的游戏类型，堪称是一款经典的益智作品。哈哈哈，看看这些可爱的小刺猬，玩家一定会非常的开心吧。这些角色设计的非常可爱，当然随之配备的音乐效果也非常有意思，大部分的效果都来自真正刺猬的声音。

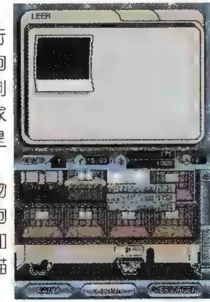




Tierbabys: Meine grosse Tierpension
爱心宠物狗：狗狗疗养院
编号：2301

ACTIVISION	战略模拟	1—2人
2008年5月10日	64Mbit	德国版

本作是一款欧版的益智类小游戏，诸如《任天狗》那样的动物育成类游戏玩家们估计已经玩得差不多了吧，本作绝对不同以往的那些作品，在游戏中，玩家可以为心爱的狗狗们选择营养的配菜，最后其中还会有可爱的猫咪登场，为得病的狗宝宝进行心灵治疗，这样狗狗们的身心就会恢复到最高，努力吧玩家们。宠物中果然还是狗狗最可爱，不过，在本作中登场的宠物可不单单只有狗狗哦，看看封面就可以知道，还有可爱的小猫咪呢。



Di-Gata Defenders
防御者
编号：2302

FACTORY	动作类	1人
2008年5月14日	64Mbit	美版

这是一款根据美国漫画改编的RPG类型的游戏，战斗采用触笔操作，在地图上玩家控制的主角可以在3D视角下自由移动，与NPC展开对话后，可以在分支中选择性回答，根据不同的答案，对以后的剧情展开会产生影响。另外，游戏中加入了大量的符文和召唤兽，虽然比较简单，但是却十分有创意，而且，在游戏的初始阶段可以创造玩家的形象，这在美版RPG游戏中是很少见到的，玩家可以根据自己的喜好设定主角的性别和外貌特征。

Fab 5 Soccer
Fab5足球
编号：2303

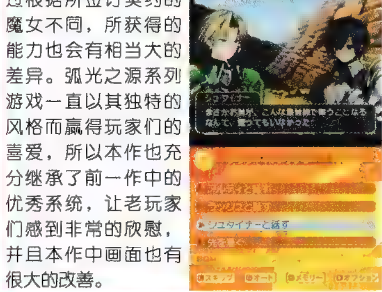
DESTINEER	运动类	1—4人
2008年5月14日	64Mbit	美版

本作是一款足球游戏，玩家控制绿茵场上的一名足球高手，与队友一起合作竞争冠军的运动类游戏，不过与一般的足球游戏不同，本作是5人组队踢球的足球游戏，加上门将在内只有5人，虽然人数少了，但是却更适合进行战略战术的配合，向冠军挑战吧。5人足球还有个不一样的地方就是微操起来更加方便了，如果玩家对某个球员情有独钟的话，可以从游戏一开始的时候就使用他直到比赛结束为止，控制一个人的感觉会非常奇妙。

ルミノウス2 ヴィル
弧光之源 2 意志
编号：2304

MMV	战略模拟	1人
2008年5月16日	1024Mbit	日版

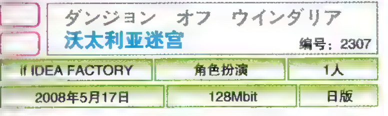
本作是弧光系列的正统后续作品，相比前作具有更加复杂多变的战斗环境和状况，并且在前作中只能装备一个的附加能力，在本作中提升至三个。游戏中的主角可以与魔女签订协议，以获得更强的战斗力，不过根据所签订契约的魔女不同，所获得的能力也会有相当大的差异。弧光之源系列游戏一直以其独特的风格而赢得玩家们的喜爱，所以本作也充分继承了前一作中的优秀系统，让老玩家们感到非常的欣慰，并且本作中画面也有很大的改善。



The Chronicles of Narnia: Prince Caspian
纳尔尼亚传奇2 凯斯宾王子
编号：2306

Disney	动作类	1人
2008年5月17日	512Mbit	美版

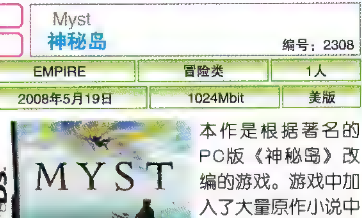
本作的故事背景是二战结束的英国，故事的主角是几个孤儿。在本作中，玩家将有机会操控16个不同的角色，每一个都有着不同的武器和能力。游戏支持美国迪士尼针对NDS平台开发的“Dgamer”系统，玩家可以通过无线网络进行交流。作为一款著名动作游戏的续作，本作也一如既往的继承了前一作中优秀的部分，比如人物的形象设计和爽快的动作设定等等，在所有系统中最让人动心的剧情部分也进行了细腻的加工，更加符合游戏的味道。



ダンジョン　オフ　ウインダリア
沃太利亚迷宫
编号：2307

if IDEA FACTORY	角色扮演	1人
2008年5月17日	128Mbit	日版

本作是一部新颖的RPG游戏，由人气插画家“猪股睦实”负责人物设计，改编自电影“渥太利亚”。于86年放映的这部电影，如今在DS上游戏化，玩家化身主人公伊兹，挑战自动生成的迷宫，体验紧张感十足的游戏氛围。顺便说一句，距权威人士透露，本作虽然号称是一个关于迷宫的游戏，但是其实实际上根本就是以原始的角色扮演为基础的一部完全复古风格的游戏，作品中的复古风格十分明显，而涉及迷宫的部分却少之又少，很费解。



Myst
神秘岛
编号：2308

EMPIRE	冒险类	1人
2008年5月19日	1024Mbit	美版

本作是根据著名的PC版《神秘岛》改编的游戏。游戏中加入了大量原作小说中的精彩情节。雪原之岛之外，还加入了全新的区域。游戏也为NDS进行了特别的优化，动画以及声音等也都进行了修正，当然最大的改变就是本作对应NDS触控笔的操作，这样游戏操作起来将更加方便。据说，原作神秘岛中加入了作者关于人生和世界观的部分阐述，而号称忠实于原作的本游戏的剧情，不知又能将原作的真髓部分发挥出几分呢？让我们从中寻找答案吧。

Guru Guru
咕噜咕噜滚滚鬼
编号：2311

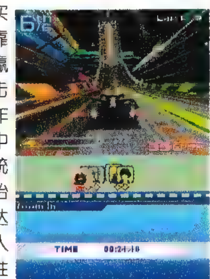
505	益智类	1人
2008年5月19日	256Mbit	欧版

本作是一款触摸控制幽默动作类游戏，玩家要操作一名小魔法师，投掷跟班Mono来攻击敌人、清除障碍等动作。投掷的时候NDS的下部屏幕上会出现一个圆盘，玩家将使用触摸笔在上面快速划圈来蓄力，然后投射出去，蓄力越多投掷越远。游戏包含“大会模式”、“自由模式”、“挑战模式”等多种游戏方式，其中“大会模式”总共10个关卡8种风格的场景。作为一款另类的卡通益智类游戏，本作显得格外诱人，尤其是角色方面更加可爱。

Speed Racer: The Videogame
极速赛车
编号：2317

WBGAMES	竞速类	1人
2008年5月22日	512Mbit	欧版

本作改编自2008年5月的同名热播电影《SPEED RACER》，电影版中的男主角是美剧《LOST》（迷失）中的男一号JACK，有兴趣的玩家可以将DS版的主角头像与JACK作一下比对。DS版《SREED RACER》不同于真实意义上的赛车，依靠花哨的高难度动作赢得FAN的支持、撞击对手取得优胜是本作最大的看点。游戏中加入的观众得点系统十分有意思，比原始的分数系统更能表达赛车的实在感，让人们感受到现场真实性的激烈一面。



Travel Coach: Europe 1

欧洲1

编号：2318

HMH	其他类	1人
2008年5月26日	1024Mbit	日版

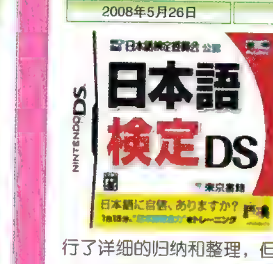
本作是一款介绍欧洲各国家旅游景色的软件，在本作中足不出户就可以欣赏到许多令人惊叹的大好美景，德、英、法、等国家都被包含在内。在软件运行的开始阶段，可以先选择国家，然后再选择想要参观的人文景观。说起欧洲,总是让大家联想到很多,比如浪漫如花的法国、绅士成群的英国，以及风光无限的意大利，即使不能亲身去各地看一看的话，也可以在掌机中感受一下欧洲各地的另类风格，其实这些照片的真实性上真是非常的精彩。

日本语检定DS

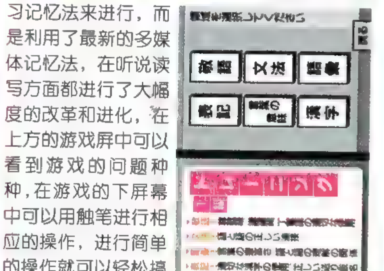
日语检定 DS

编号：2319

东京书籍	其他类	1人
2008年5月26日	512Mbit	日版



本作是东京书籍根据现而今非日本地区的学日语情况而专门制作的一款学习软件，软件从文法、段落、读音、句型等六个方面对日语的学习进行了详细的归纳和整理，但是不只是用原始的学习记忆法来进行，而是利用了最新的多媒体记忆法，在听说读写方面都进行了大幅度的改革和进化，在上方的游戏屏中可以看到游戏的问题种种，在游戏的下屏幕中可以用触笔进行相应的操作，进行简单的操作就可以轻松搞定，很方便。



幻雾ノ塔与剑ノ规

幻雾之塔与剑之铁规

编号：2323

SUCCESS	冒险类	1人
2008年5月27日	256Mbit	日版

本作是一款3D迷宫类型的RPG游戏，也是一部剪除了多余的演出和剧本，凭借玩家的想象力而乐趣无穷的作品。在怀旧风味四溢的这个世界中，会发生什么样的故事呢？在游戏中，走过一次的地方会自动记录在地图中，和"世界树迷宫"一样，你可以在地图上添加相应的图标。虽然是一款角色扮各方面的游戏，但是各方面的情报都显示出本作有着相当的时尚型，光是战斗画面就十分的有魄力，全立体的人物角色和背景，让人看起来就有感觉。

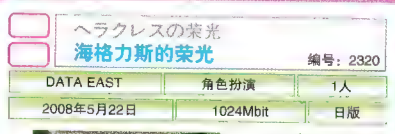
スーパーロボット

超级机器人大战 OG 传说

编号：2326

BANPRESTO	战略模拟	1人
2008年5月29日	1024Mbit	日版

本作是继承了《机战OG》系列经典要素的全新类型游戏。比起继承原作的东西，游戏中的原创要素才是本作真正的卖点！以风格各异的幻想大陆为故事舞台的背景设定，全新风格的手动操作类型的战斗系统等新要素，都是本作中可以值得一赞的地方！



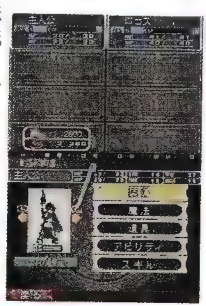
ヘラクレスの栄光

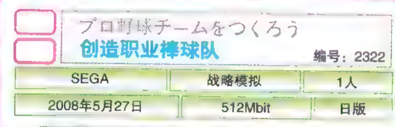
海格力斯的荣光

编号：2320

DATA EAST	角色扮演	1人
2008年5月22日	1024Mbit	日版

这是一部毁誉参半的游戏，游戏中的魔法特效令人惊叹，迷宫简单、剧情也不复杂，再加上丰富多彩的战斗系统，让很多RPG迷们趋之若宝；但是,高频度的遇敌率、亢长的战斗画面，加上诸如鸡肋一样的技能/魔法升级系统又让很多玩家试过以后就放弃了。本作以希腊神话为背景，以轻松的口吻讲述了神与人共存的那段时代的一些精彩的片段；另外，战斗中魔法比普通的物理攻击要强很多，决定将荣光进行到底的玩家一定要特别注意。



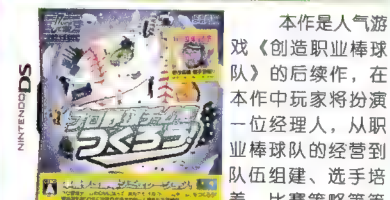


プロ野球チームをつくろう

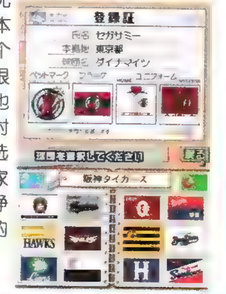
创造职业棒球队

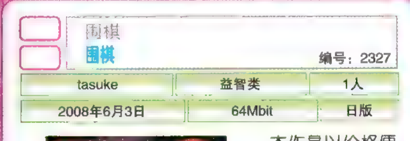
编号：2322

SEGA	战略模拟	1人
2008年5月27日	512Mbit	日版



本作是人气游戏《创造职业棒球队》的后续作，在本作中玩家将扮演一位经理人，从职业棒球队的经营到队伍组建、选手培养、比赛策略等等都要考虑。本作最大的改进是游戏年数的限制。之前的作品都是可以无限游戏的设定，在本作中将以10年为一个循环反复的游戏。根据周目不同，游戏也准备了丰富大量的时间供玩家体验。在选择国家的时候，玩家会进行相当时间的挣扎，因为可供选择的国家真的是太多了，眼花缭乱。





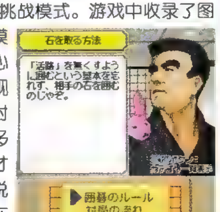
囲棋

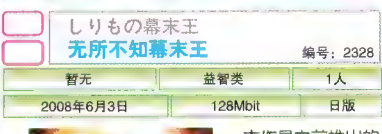
围棋

编号：2327

tasuke	益智类	1人
2008年6月3日	64Mbit	日版

本作是以价格便宜的游戏为定位的《1500 DS spirits》系列第10作，游戏中可以选择9路、13路、19路的棋盘进行围棋游戏。游戏中除了基本的围棋游戏，还收录了回答下一步棋的挑战模式。游戏中收录了图文讲解围棋规则的模式，初学者也能安心的进行游戏。熟悉规则后就可以和好友对战啦，本作支持1卡多人游戏，比比看谁才是棋王吧！围棋据说最能看出一个人内在的潜力，不管下了多长时间的围棋，如果没有足够的悟性的话也是白搭。





しりもの幕末王

无所不知幕末王

编号：2328

暂无	益智类	1人
2008年6月3日	128Mbit	日版

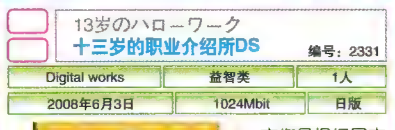
本作是之前推出的《无所不知战国王》的后续作，游戏的目的是选择彻底佐幕派、武力讨幕派、平和改革派其中之一，以日本政治为题材问答。游戏中可以和坂本龙马、近藤勇等幕末志士展开问答对决，不断扩大自己的势力，游戏的问题是以历史专门志"历史群像"中截取的，而且问答也分为书写和选择等形式。其实，很多对历史十分了解的人都未必真的对一些细节的部分十分在意，而通过本作，玩家则会对自己的掌握程度有一个全新的认识。

Front Mission 2089

前线任务 2089 编号：2330

SQUARE ENIX	战略模拟	1人
2008年6月3日	512Mbit	日版

本作是前线任务手机版的移植作，游戏内容以《前线任务1st》战争一年前（2089年）为背景，描写了该系列漫长时间线上短暂而辉煌的故事。相比手机版，本作进行了多项改变，其中角色形象、关卡地图、战斗画面以及特效全部进行了重新设计，在剧情画面也会出现绘制精美的插画。前线任务系列在以前的系列中曾经引起过很大的反响，主要是因为机甲的金属感和游戏中可以任意组合零件以及颇具战略性的战斗设计，这些系统在本作中也被保存。



13歳のハローワーク

十三岁的职业介绍所DS 编号：2331

Digital works	益智类	1人
2008年6月3日	1024Mbit	日版

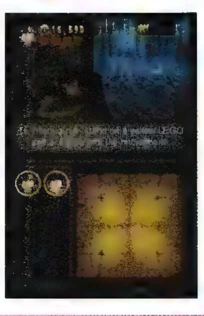
本作是根据日本作家村上先生的同名畅销书《13岁的职业介绍所》改编的之夜体验类游戏，由于该书中详细的介绍了不同职业的内容，可以让读者根据自己的兴趣和爱好选择今后的工作种类，该书的销量已经达到了130万本！此外日本虚拟人气偶像初音ミク也将会在游戏中登场。其实，13岁去参加工作一定会被拒之门外的，而且，没有人会相信13岁就能真正去参加社会实践，所以本作从真正意义上说，其实是一部幻想类型的游戏。

LEGO Indiana Jones

乐高印第安纳琼斯 编号：2332

LUCASARTS	动作类	1人
2008年6月4日	512Mbit	美版

本作是根据著名同名电影改编而成的。由Lucasarts负责发行，并且依然由开发过《乐高星球大战》系列的TT Games负责制作，因为该小组开发了多款乐高游戏，相信游戏水平可以得到保证。游戏的内容包含了《印第安纳琼斯》系列三部电影的内容，让玩家在一款游戏中就能够领略到《印第安纳琼斯》的乐趣。在原作电影中十分经典的情节在本作中都给予了一定程度的保留，所以玩家在进行本作的时候一定会引起对原作的若干回想。

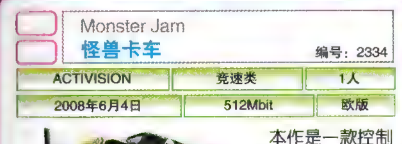


Kung Fu Panda

功夫熊猫 编号：2333

ACTIVISION	动作类	1人
2008年6月4日	256Mbit	美版

NDS版的《功夫熊猫》与历代电影改编作品风格基本一样，但也有特殊之处。美丽细致的画面，与电影版相映成趣的搞笑情节，以及时不时出现的中国水墨画风格，都让人眼前一亮。操作上结合了按键和触摸屏两种操作方式，但是，攻击时基本依靠触笔，没有为屏幕贴膜的玩家要小心了。原本并不起眼的熊猫却在本作中大活跃，由一介平民而成为武林高手，尤其是最终竟成为拯救世界的人，汗。



Monster Jam

怪兽卡车 编号：2334

ACTIVISION	竞速类	1人
2008年6月4日	512Mbit	欧版

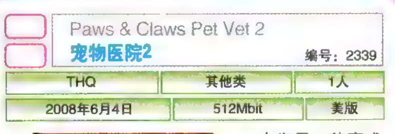
本作是一款控制加以改装的怪兽卡车进行竞技的赛车游戏，所谓怪兽卡车就是拥有普通卡车的身子，同时还有巨型轮胎的庞然大物，控制这样的家伙进行竞技比赛简直就是一种享受，因为轮子的关系，完全不能用传统的操作进行，需要一定的技巧，很有挑战性哦。怪兽卡车在一般的赛车游戏中很少出现，而且在掌机中出现的几率更是少之又少，在掌机中玩怪兽卡车时，会有一种不一样的感觉，既不同于旧有的赛车游戏，也不同于真实的大卡车。

Emma in the Mountains

艾玛在山中 编号：2336

NOBILIS	其他类	1人
2008年6月4日	128Mbit	欧版

本作是一款欧美风格的小游戏的集合，玩家控制一位小冒险家，在山中将会遇到一些各种各样的小故事，从而展开一连串有意思的小冒险，游戏中会出现一些诸如驾驶雪橇进行比赛的竞速类游戏，玩家将从各个方面体会到小游戏的乐趣。在本作中出现的小游戏都十分有创意，在游戏中可以体会到只有和小伙伴们嬉戏时才能感到的愉快和温馨，让人在玩游戏的时候感到心中一暖。游戏的名字非常重要，有的游戏光是名字就引起人们的无限遐想。

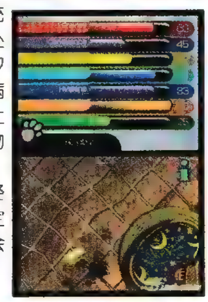


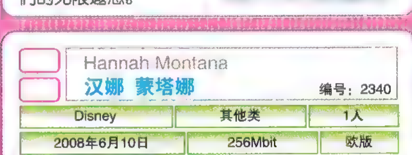
Paws & Claws Pet Vet 2

宠物医院2 编号：2339

THQ	其他类	1人
2008年6月4日	512Mbit	美版

本作是一款育成模拟类的游戏，玩家将扮演一位美丽的动物医生，帮小猫小狗等各种各样的小动物进行治疗，最后陪伴它们一起成长的游戏。游戏中，每当你为宠物进行医治的时候都会出现一些有意思的互动画面，在其中可以充分体验到与动物相处的乐趣。与自己朝夕相处的宠物如果得病了的话，您会不会让它入住到这样的宠物医院中呢？哈哈哈，其实有时间的话，经营这样一家医院一定相当的有趣，肯定会是一件有趣的事情，一生受益。



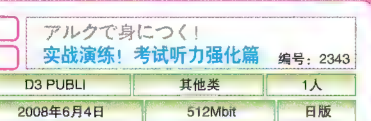


Hannah Montana

汉娜 蒙塔娜 编号：2340

Disney	其他类	1人
2008年6月10日	256Mbit	欧版

本作是一款将迪斯尼同名电视剧改编的游戏,玩家在本作中可以体验主角逐步成为明星的点点滴滴。在游戏中玩家将会通过弹奏各种各样的歌曲来提升自己的能力,根据得分的多少进行升级,另外,MM真人照片的出现也是一大惊喜。汉娜这个角色实在是太可爱了，所以喜欢本作的玩家大部分都是被汉娜本人的魅力所吸引，有的游戏是游戏本身抬高了人物，而有的游戏是被人物抬高了分量，而本作也正因为汉娜的影响而一炮而红。不过在操作上还有待进一步的改良。

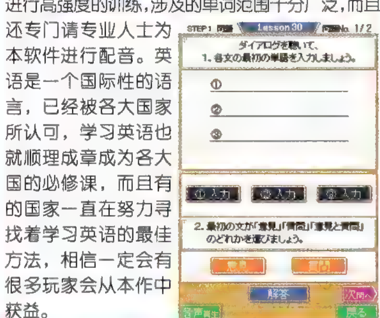


アルクで身につく！

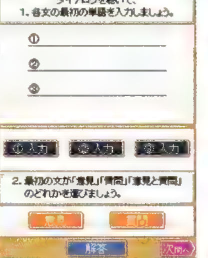
实战演练！考试听力强化篇

编号：2343

D3 PUBLI	其他类	1人
2008年6月4日	512Mbit	日版



本作是众多DS学习类软件中比较突出的一款，出自著名教育出版社アルク之手的本作让人不可小窥。本作从一般人学习英语的薄弱环节入手，在听力上对使用者进行高强度的训练，涉及的单词范围十分广泛，而且还专门请专业人士为本软件进行配音。英语是一个国际性的语言，已经被各大国家所认可，学习英语也就顺理成章成为各大国的必修课，而且有的国家一直在努力寻找着学习英语的最佳方法，相信一定会有很多玩家会从本作中获益。



Stratego

脑力挑战赛

编号：2342

UBISOFT	益智类	1人
2008年6月10日	128Mbit	欧版

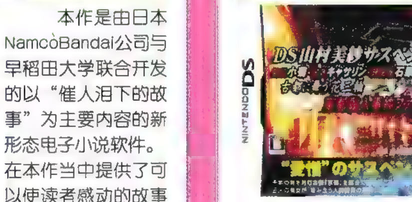
本作与之前出现过的众多欧美小作品一样，也是由益智型小游戏组成的一款游戏。在错综复杂的人际关系中，玩家将在各种各样的平面游戏中与游戏中的其它角色进行角逐，最后战胜他们，因为容量的关系游戏中大多是小巧的平面棋类组成。不过虽然是小游戏，但是其实每个小游戏设计的都十分有趣，再加上有丰富的任务角色作为参考，所以大家在进行本作的时候一定会感到它与其它小游戏的不同之处，不过因为要使用触笔，所以对屏幕有影响。

99のなみだ

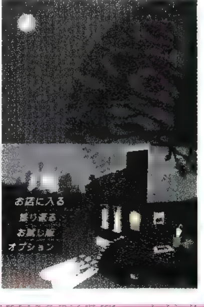
99滴眼泪

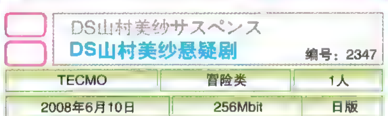
编号：2346

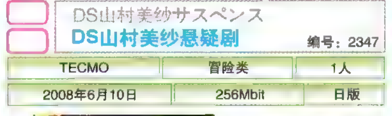
namco	冒险类	1人
2008年6月10日	256Mbit	日版



本作是由日本NamcoBandai公司与早稻田大学联合开发的以“催人泪下的故事”为主要内容的新形态电子小说软件。在本作当中提供了可以使读者感动的故事共计99件，而且这些故事全部都是经过严格挑选并经过调查及测试才决定加入的优秀内容。这些故事涵盖了家庭、恋爱、婚姻以及友情等几个主题，每个故事大概需要10分钟阅读，在阅读中还穿插了美丽的画面和动听的音乐。美丽的封面是不是有些像山口大神？其实答案就在游戏中。





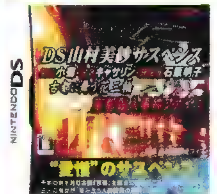


DS山村美紗サスペンス

DS山村美纱悬疑剧

编号：2347

TECMO	冒险类	1人
2008年6月10日	256Mbit	日版



本作是继在DS上发售的著名悬疑游戏《西村京太郎悬疑》之后，“DS悬疑”系列的第2作。和前作的不同之处是，采用的京都著名场景的实拍背景，调查系统中，增加了可以点击的场所的数量。同时，针对悬疑小说错综复杂的人物关系，加入了人物相关图系统。如此一来，对于玩家推理事件大有帮助。相信玩过西村京太郎悬疑剧的玩家一定不会对这部作品失望，我想很多玩家都能从这部山村美纱悬疑剧中找到一些上一部悬疑剧的影子。

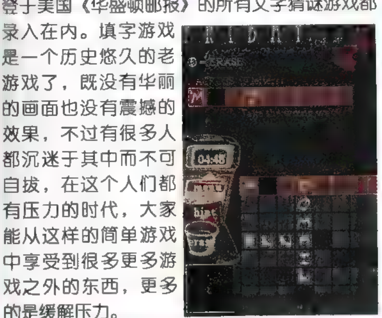
USA Today Crossword Challenge

今日美国填字游戏

编号：2349

DESTINEER	益智类	1人
2008年6月10日	64Mbit	美版

本作是美国本土十分流行的填字游戏进行改编而成的小游戏，游戏的容量十分小，画面和音效也降低到了最小的程度，但是所选的猜谜素材十分强大，几乎将刊登于美国《华盛顿邮报》的所有文字猜谜游戏都录入在内。填字游戏是一个历史悠久的老游戏了，既没有华丽的画面也没有震撼的效果，不过有很多人都沉迷于其中而不可自拔，在这个人们都有压力的时代，大家能从这样的简单游戏中享受到很多更多游戏之外的东西，更多的是缓解压力。



緋色の欠片

深红碎片DS

编号：2350

IDEA	冒险类	1人
2008年6月10日	1024Mbit	日版

由IDEA FACTORY公司制作的女性向游戏《深红碎片》之前曾经于2006年7月6日发售过PS2版。如今IF决定在DS平台复刻这部作品。DS版的名称为《深红碎片DS》，本次的移植版在保留PS2版全部内容的同时还加入了全新的迷你游戏和其他内容。作为一款女性向的冒险游戏，其中的人物设定那是不用说，真叫一个好看啊，游戏的系统和其它倒还是次要的，关键是角色，这样的角色让人们实实在在感觉到了视觉的美感，很有意思的作品。

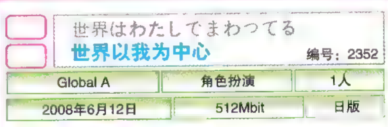
ななついろ

七色星露DS

编号：2351

ASCII MEDIA WORKS	其他类	1人
2008年6月12日	512Mbit	日版

本作是在动画、漫画、小说界都获得好评的《七色星露》DS版。本作是一款以原作故事为基础的包含大量迷你游戏的恋爱游戏。原作中各位知名的角色都会在游戏中登场，如果迷你游戏的结果较差，可是会影响到他们的好感度噢！为什么叫七色星露，为什么呢？其实并不是有七颗星星那么简单，光是剧情的话就可以让你着实费一番脑筋，不过这并不是一部以剧情突出的游戏，所以大家大可不必为之操劳和费心，玩家可以在小游戏中探究一番游戏的真正魅力。



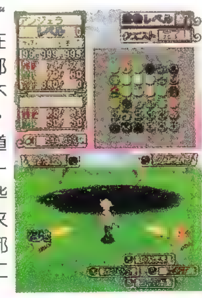
世界はわたしでまわってる

世界以我为中心

编号：2352

Global A	角色扮演	1人
2008年6月12日	512Mbit	日版

本作的主人公是著名的贵族出身，一心坚信“世界围绕自己旋转”的她，为了证明自己的信念，开始向拯救世界的勇者的目标而努力。她的武器“任性指令”。地图的地形和出现的敌人，以及从敌人得到的金钱和经验值，都会变成“任性点数”。地球是在不停的转动的，这谁都知道，不过，到底是不是围绕自己转动的呢？大家心里都清楚这个道理，不过如果这么想一想的话也未尝不可，毕竟人生只有一次，本来对每个人来说，自己都是这个世界上独一无二的。



Incredible Hulk The
神奇绿巨人
编号：2353

SEGA	动作类	1人
2008年6月13日	512Mbit	欧版

DS版《绿巨人》由SEGA公司担当制作，《绿巨人》的故事不同于其他美国英雄，在拯救世界的俗套之外还掺杂了一些对人性内心的深层次思考，主角始终徘徊在人性与兽性之间，引发出玩家的很多思考。本作主要使用按键进行操作，是一款传统风格的横板滚轴动作游戏，根据不同按键的组合，可以发出很多另类的招式，另外，绿巨人的形象设计也十分出色，与电影版十分相像。游戏中的一些要素秉承了电影版第一作中的传统，让人颇感怀念，相信一定不会令玩家失望。

Looney Tunes Cartoon Conductor
兔八哥 动画指挥
编号：2354

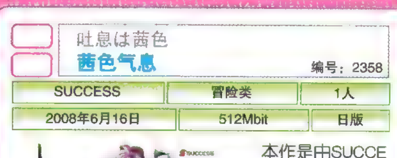
Eidos	其他类	1人
2008年6月11日	1024Mbit	美版

这是一款类似《应援团》的音乐节拍游戏，游戏的主人公是在美国十分有名的动画明星——兔八哥。玩家根据现实演奏出的背景音乐，通过触笔进行节拍点触，以确保得到高分、过关。另外，上方的屏幕会上演相关兔八哥动画的播放。游戏的最大看点是在游戏中加入了大量的动画，而其中更是有中国玩家们比较关注的《猫和老鼠》，在节奏感十足的这部游戏中慢慢回忆属于自己的那段童年时光，也是一个很不错的享受呢，希望玩家也能够喜欢。

Ecolis: Save The Forest
森林守护灵
编号：2355

MAJESCO	动作类	1人
2008年6月14日	128Mbit	欧版

本作是一款即时战略游戏。讲述的是在神居住的山"玛娜山"的山脚，有一座玛娜森林，动物与精灵在那里融洽地生活在一起。有一天，位于玛娜森林旁边的王权王国为了追求更加舒适的生活而跑到这座森林。见习魔法师"榴莲"为了守护森林，决定与王国战斗。说实话，游戏中的战斗画面并不算精彩，不过，其中的系统要素却是相当的有意思，让人不知不觉留恋其中，凭借最简单的游戏要素带给人们最大的乐趣，毕竟这样的游戏才是真正有意思的能留在人们心中的好游戏。

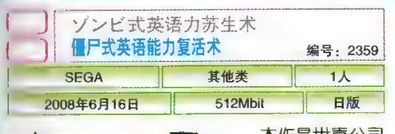


吐息は茜色
茜色气息
编号：2358

SUCCESS	冒险类	1人
2008年6月16日	512Mbit	日版

本作是由SUCCESS推出的恋爱冒险类游戏，游戏区别于其他恋爱游戏，其特点是可以通过NDS主机的麦克风向游戏中的角色吹气进行交流。因为使用了不同以往风格的游戏操作方法，所以请大家在游戏时要十分小心。

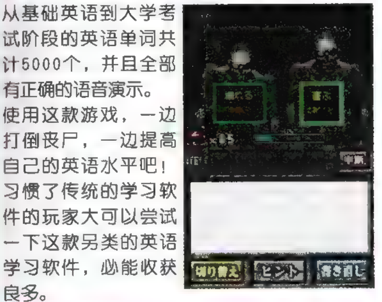
温柔的吹气，努力追到自己心仪的角色吧！作为恋爱游戏的看点之一，美女角色当然是不可或缺的，虽然由于角色设计者的创意原因，本作中出现的姑娘都是清一色的卡通风格，不过，站在玩家的角度上，绝对是养眼。



ゾンビ式英语力苏生术
僵尸式英语能力复活术
编号：2359

SEGA	其他类	1人
2008年6月16日	512Mbit	日版

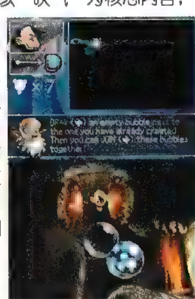
本作是世嘉公司旗下《死亡之屋》系列全新作品，游戏与其他的英语学习软件一样，玩家根据画面中的提示，使用触控笔在触摸屏上完成各种不同的英语单词，就可以击倒城市中横行的丧尸。游戏中共收入了从基础英语到大学考试阶段的英语单词共计5000个，并且全部有正确的语音演示。使用这款游戏，一边打倒丧尸，一边提高自己的英语水平吧！习惯了传统的学习软件的玩家大可以尝试一下这款另类的英语学习软件，必能收获良多。



Soul Bubbles
心灵泡泡
编号：2360

Eidos	动作类	1人
2008年6月16日	256Mbit	欧版

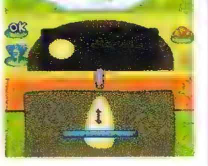
本作是由法国的游戏工作室Mekensleep制作的一款益智动作游戏，该工作室还请到了法国知名的游戏制作Frédérick Raynal（曾参加过PSP版《乐可乐可》制作）担当设计。游戏以"吹气"为核心内容，玩家将通过对这NDS的麦克吹气完成游戏中的大部分挑战。虽然游戏中的角色形象略显稚嫩，不过这也正符合本作面向低年龄层的销售意图，在本作中玩家会收获到很多意想不到的乐趣之处，希望法国的制作人能带给玩家们不一样的感受。



Tamagotchi Connection Corner Shop 3
电子鸡的小商店3
编号：2373

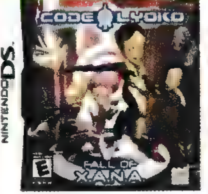
BANDAI NAMCO	其他类	1人
2008年6月19日	512Mbit	美版

本作以人气电子宠物玩具为原形开发的融合了众多迷你小游戏的充满趣味性的游戏作品，也是NDS《宠物蛋的小商店》系列的第三作，故事的舞台是"小小山丘公园"。游戏的前两作颇受好评，特别是第一作的累积销量已经突破百万。本作中的角色形象非常像某饮料广告中的某某。说实话，近年来，宠物主题的游戏在中国内地也是倍受关注，其实，此类游戏的数量真是非常的少，所以希望制作人们也能为小玩家们多多奉献出一些精彩的游戏。



Code Lyoko: Fall of X.A.N.A
虚幻勇士：毁灭夏之纳
编号：2376

FACTOREW	角色扮演	1人
2008年6月17日	256Mbit	美版

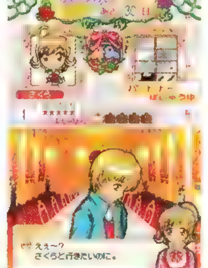


本作是根据法国人气动画《虚幻勇士》改编的新作！本作将沿用动画片第四季的角色和故事，玩家需要与虚拟世界中的夏之纳（X.A.N.A）做个了断！游戏采用了全新的即时战斗系统，所有战斗的操作全部使用触控笔进行。本次玩家也可以在多人游戏模式中与好友进行比赛。当习惯了日本和欧版的众多游戏后，玩家们是否在本作中找到了一些不一样的感觉呢，其实，每个国家的制作人在构思时都会结合自己国家的特色加入一些不同的东西，也证明了游戏无国界这句话。

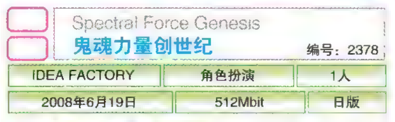
お姫さまデビュー
公主出道
编号：2377

CAVE	冒险类	1人
2008年6月19日	512Mbit	日版

本作是一款育成类的小游戏，游戏的目的是，身为主人公的女孩子，代替王女在舞会上获得优胜。为了达到这一目的，和喜欢的王子组成伴侣，在舞蹈课上相互勉励。舞蹈部分，在下画面配合节奏划线，通过简单的操作，你也可以跳出华丽的舞蹈。虽然游戏的名字让人浮想联翩，不过其实本作的大部分内容都让一些对本作有所期待的玩家们稍微失望一下，游戏中的角色设计比较卡通，没有什么特色，也不会让人对其有什么更深入的想法。



Spectral Force Genesis
鬼魂力量创世纪
编号：2378

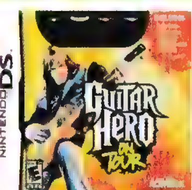


IDEA FACTORY	角色扮演	1人
2008年6月19日	512Mbit	日版

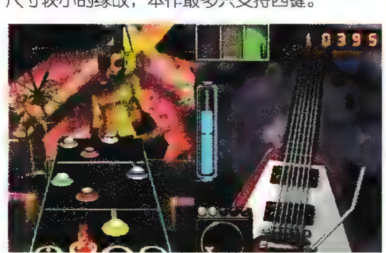
本作是融入超帅插图的人物和世界设定，拥有很多核心FANS的"鬼魂力量"系列的最新作。是一款在本系列架空世界"永无大陆"上，以制霸大陆为目标的战略模拟游戏。《鬼魂力量：创世纪》中，照顾初玩者设计了更加简便的系统。游戏支持触摸屏，操作十分简便明了，谁都可以畅快地进行游戏。作为一款战略游戏，本作可谓十分的够诚意，不过，在地图上的所有国家并不是一开始就能全部进行选择的，只有在游戏中进行到一定阶段以后才能使用。

Guitar Hero On Tour
吉他英雄：巡演
编号：2380

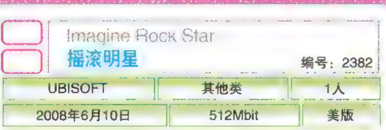
ACTIVISION	其他类	1人
2008年6月22日	1024Mbit	美版



本作是欧美知名音乐游戏《吉他英雄》系列登陆掌机平台的第一款作品，在实际游戏时，玩家需将NDS竖着游玩，以右手为例，根据左屏幕的指示，一边用左手托住NDS，并使用左手的手指按下对应的按键，在使用右手操作触控笔在触摸屏上滑动琴弦即可。大概是因为NDS尺寸较小的缘故，本作最多只支持四键。

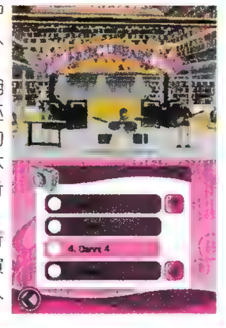


Imagine Rock Star
摇滚明星
编号：2382



UBISOFT	其他类	1人
2008年6月10日	512Mbit	美版

本作是由Ubi公司发行、面向全年龄用户的"幻想"游戏系列第六部作品，与其他幻想游戏一样，本作也是一款老少皆宜的作品。在游戏中玩家可以组建自己的摇滚乐队，设定乐队中不同乐器的演奏人员，以及他们的形象。除了进行设定乐队相关内容之外，当然还需要自己进行实际的演奏和表演，而且本作还支持与好友进行多人无线通信游戏，这样一来就可以进行一场真实的摇滚表演了！迷人的角色让人留恋。

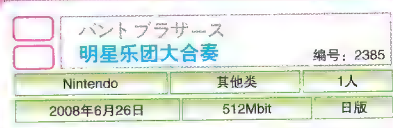


WALL-E
机器人总动员
编号：2383

THQ	动作类	1人
2008年6月24日	256Mbit	美版

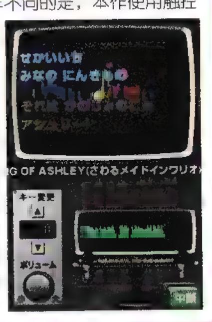
这是一款由美国动画电影制作大厂皮克斯与迪斯尼合作制作的同名电影所改编的游戏，也是THQ公司与皮克斯继《料理鼠王》之后再度合作的作品，游戏讲述了未来世界中的一个神奇机器人在日复一日的工作中忽然有了自我意识，于是开始了奇妙大冒险。在原作电影中，小机器人最后找到了一位美丽的异性机器人，结局当然是象童话一样，两个机器人从此过上了幸福的生活，不过事实真的是这样么？玩家们，请用您的手来创造历史吧。

バンドブラザーズ
明星乐团大合奏
编号：2385



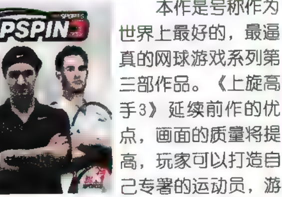
Nintendo	其他类	1人
2008年6月26日	512Mbit	日版

本作收入的音乐包括古典和日本流行音乐在内共计30曲以上，玩家在演奏时所能使用的乐器也相比前作进行了大幅增加，达到了50种之多！而且就连任天堂公司的FC也在其列！与前作不同的是，本作使用触控笔弹吉它。除了可以与前作一样进行八人之间的同时演奏，本作较前作最大的改变就是可以通过Nintendo Wi-Fi Connection下载最新的曲目。当然，即使不下载的话，也一样可以欣赏到游戏中的动人场面，所有的要素都很有趣。

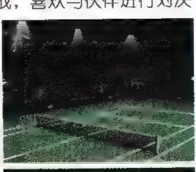


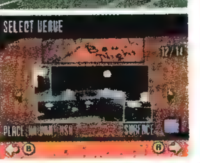
Top Spin 3
上旋高手3
编号：2392

2K SPORTS	运动类	1人
20086月23日	128Mbit	美版



本作是号称作为世界上最好的，最逼真的网球游戏系列第三部作品。《上旋高手3》延续前作的优点，画面的质量将提高，玩家可以打造自己专署的运动员，游戏可以支持多人网络对战，喜欢与伙伴进行对决的玩家千万不要放弃这个机会。以逼真人物为主题的网球系列作品，这就是本作带来的特殊魅力，不过其中还有一些其他的要素蕴涵在其中，玩家在进行游戏的时候可以从中选择各种各样的赛场，当然，不同的场地对玩家的要求也不尽相同。

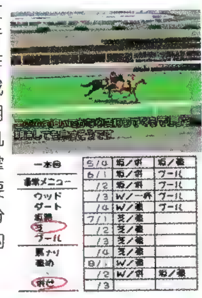




ダービースタリオン
德比赛马
编号：2397

eb	战略模拟	1人
2008年6月26日	256Mbit	日版

本作是知名的赛马模拟游戏系列登陆NDS的第一部作品，游戏中登场的赛马和选手全部以实名出现，而且本次NDS版还加入了最新的马匹资料，并活用了NDS的机能。玩家不但可以使用无线通讯功能与朋友进行对战，更能够通过任天堂的官方网络进行全球范围内的较量。作为全球知名的赛马游戏，本作的系统可谓是相当的精彩，并且在掌机版中更是加入了只有掌机才有的一些独特的要素，让玩家们感到十分的过瘾，而且游戏中的赛马也进行了改变。

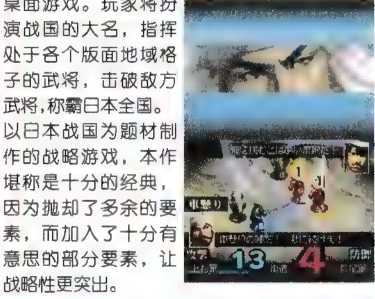


国盗り 头脳バトル
窃国头脑战 信长之野望

编号：2400

koei	战略模拟	1人
2008年6月26日	256Mbit	日版

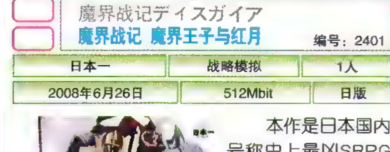
KOEI极具人气的系列“信长之野望”在NDS主机上来了个大变身，变成了具有战略要素的桌面类游戏，并且支持任天堂WI-FI对战功能。这次游戏将变成在描绘着日本地图地图上，与敌对势力进行领地夺取的桌面游戏。玩家将扮演战国的大名，指挥处于各个版面地域格子的武将，击破敌方武将，称霸日本全国。以日本战国为题材制作的战略游戏，本作堪称是十分的经典，因为抛却了多余的要素，而加入了十分有意思的部分要素，让战略性更突出。



魔界战记ディスガイア
魔界战记 魔界王子与红月

编号：2401

日本一	战略模拟	1人
2008年6月26日	512Mbit	日版



本作是日本国内号称史上最凶SRPG系列《魔界战记》的新作，也是该系列作品第一次登陆任天堂公司推出的平台。《魔界战记：魔界王子与红色之月》作为PS2版《魔界战记》的移植版，该游戏讲述了魔王的儿子拉哈鲁和他的同伴们的冒险故事。作为登陆掌机的移植版大作，本作有一个非常令人惊讶的要素，那就是凶残，没错，本作在制作的决不妥协方面是唯一可以与世界树迷宫相提并论的超难游戏，个中滋味只有玩过的玩家才能真正领悟。至少笔者是这样认为。

狼と香辛料
狼与辛香料 我与赫萝的一年

编号：2404

ASCII	冒险类	1人
2008年6月26日	1024Mbit	日版

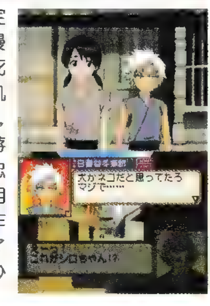
本作最初是一本日本畅销小说，由于人气颇高，所以2008年开始移植到动画，本次于NDS平台推出的同名作品是一款带有恋爱内容的冒险类游戏。故事描写的是身为商人的主人公在旅途中遇到了样貌与少女相似的狼神赫罗，并且同意帮助她寻找家乡，由此展开了一系列的冒险故事。在寻找赫罗故乡的一年中，玩家可以与赫罗一道体验经商与异地生活的种种感受，也许会萌生爱情的种子也说不定哦！在游戏进行到最后阶段的时候，玩家会有惊奇的发现。

ブリーチ
BLEACH 死神 第三幻影

编号：2405

SEGA	战略模拟	1人
2008年6月26日	1024Mbit	日版

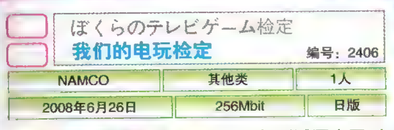
本作依然是由SEGA负责发行的死神的后续作品，但是游戏类型却与之前推出的两款NDS死神系列游戏不同，本次变成战略角色扮演类。本作中除了有原作中角色登场之外，还将会有原创角色出场。对战略游戏有爱的玩家一定不要错过哦。作为漫画版的游戏改编作，死神系列的游戏在掌机上可谓是十分的泛滥，但是并不是所有的游戏都会一如既往的忠实于原作，本作在相当大的意义上对原作中的重要人物进行了改编，不过只有很少一部分。



ぼくらのテレビゲーム検定
我们的电玩检定

编号：2406

NAMCO	其他类	1人
2008年6月26日	256Mbit	日版

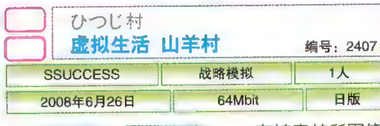


想测试下自己对游戏的了解程度吗？《我们的电子游戏检定》帮你忙。在这款软件中收录了从动作游戏到RPG等多种丰富多彩的游戏类型，完成连续出题的迷你游戏，就可以得到你的游戏等级。迷你游戏完全模仿了NAMCO经典名作的风味，保证游戏的有趣性！另一方面，在这些当年颇有威力的小游戏中，大家是否能找到一些当年的感觉呢？在这个谁都有压力的时代，希望大家能从以前的游戏中找到一点能够继续激励自己前进的动力吧。

ひつじ村
虚拟生活 山羊村

编号：2407

SSUCCESS	战略模拟	1人
2008年6月26日	64Mbit	日版

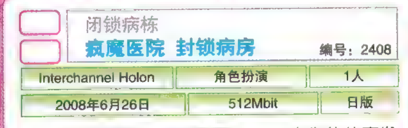


在被森林所围绕的乡村中体验乡村生活的生活模拟游戏登场了。玩家可以通过农耕和畜牧业来不断扩大农场。和村民不断加深好感度，就可以结婚。本作中可以使用大量的道具，随着故事的进行，可使用的道具也会越来越多。本作中充斥着大量的商品买卖的要素，很有点像以前的某炼金游戏，不过除了不错的游戏系统，本作中的游戏人物的设定也相当有趣，从小人物到NPC，每个人物都充斥着能够显现自己魅力的特殊发光点，为这部游戏增添了一些非同寻常的魅力。

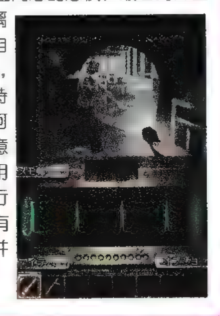
闭锁病栋
疯魔医院 封锁病房

编号：2408

Interchannel Holon	角色扮演	1人
2008年6月26日	512Mbit	日版



本作的故事发生在一个暴风雨的晚上，一名男子在一家废弃的医院中醒来，他必须在医院中四处寻找可能有用的线索、对抗各种医学实验产生的离奇怪物，并且面对自己内心的恐惧，最后揭开医院的秘密并成功逃离此地。本作采用了自行开发的3D引擎游戏，并将充分利用DS独特的双屏设计，玩家可以利用下屏进行随意的操控，其中包括用手电筒在黑暗中进行探索。此外游戏还有一定的解谜要素，并支持多人联机游戏，相当有趣。

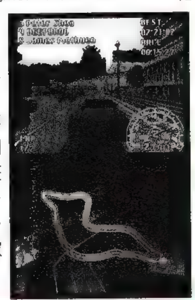


Evolution GT
进化赛车 GT

编号：2410

BLACK	竞速类	1人
2008年06月28日	128Mbit	日版

本作是2006年推出PC和PS2版之后，意大利游戏开发商Black Bean将这款经过官方授权的GT赛车的DS版本。游戏中将会出现多款知名GT车辆可供玩家驾驶，雪佛兰Z06、奔驰mercedes-benz SLK和奥迪A4都将悉数登场。除了支持震动卡之外，而且也支持最多四人进行无线联网比赛。作为一款优秀的赛车游戏，本作有着相当吸引人的一些特殊要素，在本作中，游戏进行到一定程度的时候会出现一个小惊喜，作为对玩家的奖励。



フェイトオブヒート
家庭教师 DS 炎之命运
编号：2414

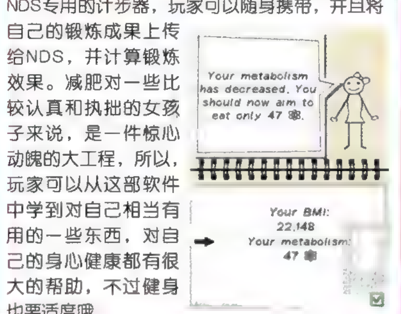
TAKARA	角色扮演	1人
2008年5月1日	512Mbit	日版

在本作中不仅可以体验到动画版中的精彩剧情，还可以玩到游戏原创的剧情。同时，还会有原作者设计的原创角色登场。究竟会有什么样的故事出现呢？和敌人的战斗采用了选择指令的战斗方式。指令可以通过触笔在下屏进行选择。使用丰富的武器和同伴一起战斗吧。而点击下屏显示的卡片则会出现更有意思的事情。这又是一款家庭教师的改编作，与其他改编作一样，本作的人物设计是最大的看点，而其他部分则比较一般。

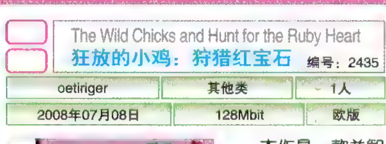
My Weight Loss Coach
我的减肥教练
编号：2415

UBISOFT	其他类	1人
2008年6月24日	256Mbit	美版

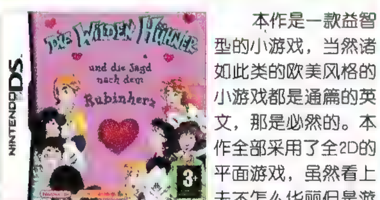
由Ubi蒙特利尔工作室和多位健康专家联合开发的这款帮助人们减肥的软件，你可以在游戏中建立自己的档案，并查看练习的成果。正版软件会随游戏附送一个NDS专用的计步器，玩家可以随身携带，并且将自己的锻炼成果上传给NDS，并计算锻炼效果。减肥对一些比较认真和执拙的女孩子来说，是一件惊心动魄的大工程，所以，玩家可以从这部软件中学到对自己相当有用的一些东西，对自己的身心健康都有很大的帮助，不过健身也要适度哦。



The Wild Chicks and Hunt for the Ruby Heart
狂放的小鸡：狩猎红宝石
编号：2435

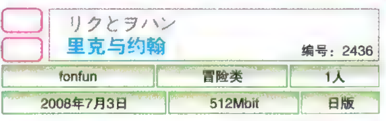


oetiriger	其他类	1人
2008年07月08日	128Mbit	欧版



本作是一款益智型的小游戏，当然诸如此类的欧美风格的小游戏都是通篇的英文，那是必然的。本作全部采用了全2D的平面游戏，虽然看上去不怎么华丽但是游戏的内容却颇为实在、有趣，相信一定会让玩家们爱不释手。作为一款比较另类的益智型游戏，本作充斥着一些只有这部作品才拥有的特点，上屏幕中会出现一些人物的对白，而下屏幕中则会显示出整体房间的布置，不过在这特殊的装饰下，会令玩家感觉到另类游戏具有的不同的魅力。

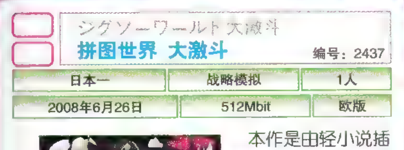
リクとヨハン
里克与约翰
编号：2436



fonfun	冒险类	1人
2008年7月3日	512Mbit	日版

本作讲述的是索拉迪安那大陆的大都市阿鲁多，这里有家很奇怪的侦探事务所，怀有成为侦探的伟大梦想的少年利克，遇到了探侦事务所的所长尤哈。他们开始追查美术馆消失的2副画，目击了杀人犯的少女迪安，利克和尤哈在这个事件的前方，究竟看到的是什么？其实我也不知道到底看到的是什么，不过这个游戏中真的能感受到很多游戏所没有的那种魅力么？如果能领略到游戏中的真谛的话，那么玩家真的会感受良多的，希望玩家们满意。

ジグソーワールド 大激斗
拼图世界 大激斗
编号：2437



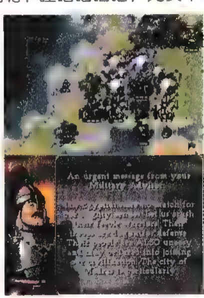
日本一	战略模拟	1人
2008年6月26日	512Mbit	欧版

本作是由轻小说插画家今泉昭彦设计角色的拼图益智游戏。登场的角色共有八名，使用各种不同的技能在谜题的世界中打倒魔王。因为是NDS游戏，所以可以使用触控笔进行直接的操作，对于拼图类游戏来讲，这才是最佳的操作方式。在单人模式中玩家要与CPU进行对战，如果拼图正确的话，就会增长必杀技能力，满足条件之后就能发动必杀技。总之，这是一款很有意思的游戏，让人感觉到十分的有激情，游戏中的角色十分的特别。

Sid Meier's Civilization Revolution
文明：变革
编号：2440

2K GAMES	战略模拟	1人
2008 07	512Mbit	美版

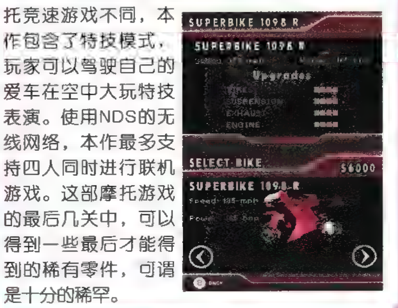
本作是一款非常经典的具有2D画面（残念）的战略游戏，纵横欧洲大陆的法国英雄拿破仑、埃及艳后等一些知名的大人物都出现在本次的作品的封面中，到底他们会不会在游戏中出现呢？哇哈哈哈哈，先卖个关子。游戏中会出现一些经典的战略要素，十分有趣。本作作为一款战略性十足的游戏，在战斗指令、任务达成和其他一些细节的地方都十分的有创意，让人感到很是欣慰，而且在其他一些细节的地方设计的很流利，最重要的角色也很漂亮。



Ducati Moto
杜卡迪摩托
编号：2441

VIR2L	竞速类	1人
2008年7月1日	256Mbit	美版

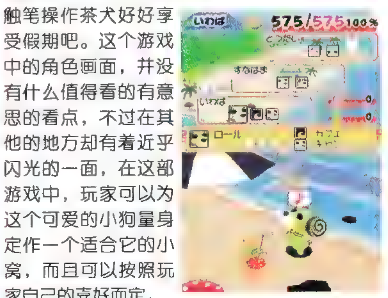
本作是一款以意大利杜卡迪摩托为主题的竞速游戏，游戏使用了最新的开发技术，即使是NDS也能表现出精美的画面。由于登场的摩托大部分都是杜卡迪生产的机型，所以游戏中有很多红色车辆。与普通的摩托竞速游戏不同，本作包含了特技模式，玩家可以驾驶自己的爱车在空中大玩特技表演。使用NDS的无线网络，本作最多支持四人同时进行联机游戏。这部摩托游戏的最后几关中，可以得到一些最后才能得到的稀有零件，可谓是十分的稀罕。



お茶犬の部屋
茶犬的房间
编号：2442

HORIPRO	其他类	1人
2008年5月22日	512Mbit	日版

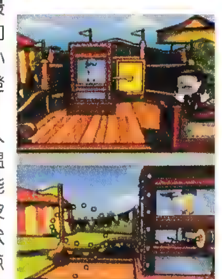
本作是和人气角色茶犬游戏的模拟游戏《茶犬的小屋DS》系列的第三作。本作和前作相同，除了能在茶犬的小屋玩耍，还能够到大海和山等广阔的南之岛去。能看到茶犬可爱反应的道具种类也大幅增加，使用触笔操作茶犬好好享受假期吧。这个游戏中的角色画面，并没有什么值得看的有意思的看点，不过在其他的地方却有着近乎闪光的一面，在这部游戏中，玩家可以为这个可爱的小狗量身定作一个适合它的小窝，而且可以按照玩家自己的喜好而定。



Carnival Games
游戏嘉年华
编号：2443

2K	其他类	1人
2008年7月	256Mbit	美版

本作是包含了众多游乐场迷你游戏的《游戏狂欢节DS》，游戏中出现的每一款迷你游戏都是经过制作小组针对NDS的操作特性所设计的，你可以用到NDS的麦克风、触控笔来达到最佳的游戏体验。诸如青蛙跳、打鸭子、小丑锤子等游戏都会登场。在这部游戏中，玩家可以感受到很久以前所拥有的那种温欣的感觉，这确实能激励起玩家们大脑皮层下面的那些腺状物，不过本作的优点还不仅如此，在图象设计方面别有创意。



伝説のスタフィ～
传说的斯塔飞 对决
编号：2444

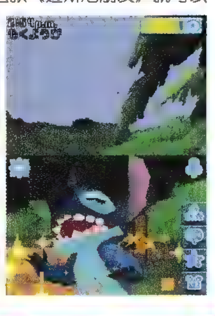
Nintendo	动作类	1人
2008年7月10日	512Mbit	日版

本作是《传说的斯塔菲》系列的第五部作品，游戏仍然是横向卷轴动作游戏，在系列中出现的动作都在本作中得到保留，而且系列Fans喜欢的换装系统也仍然健在！本次的作品加入了变身系统，斯塔菲可以与拉帕一起发动各种各样的变身技巧。既然是传说中的游戏的经典系列，本作在游戏系统方面吸取了一些别的游戏的乐趣之处，就是加入了以益智类型为主的小游戏，既活跃了剧情，也让游戏变的更加有趣。因此本作中的所有人物都有些疯狂。

Disney Friends
迪士尼之友
编号：2445

Disney	其他类	1人
2008年6月26日	512Mbit	日版

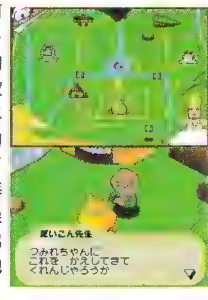
迪斯尼的角色向来拥有极高的人气，不过除了Square Enix的《王国之心》系列之外，好像还没有哪一款游戏中可以操作到所有迪斯尼的角色。现在由迪斯尼的日本分公司开发的这款《迪斯尼朋友》就可以满足你的愿望！由于是由迪斯尼公司进行监督的，所以不管是在游戏的角色设计还是游戏系统方面都精益求精，这些细节的东西相信一定可以感动玩家。而且剧情的设计也非常的有意思，对低年龄的小玩家来说可谓是相当的合适和对口。



おでんくん
助人小天才
编号：2446

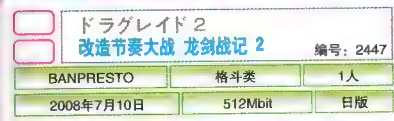
HUDSON	其他类	1人
2008年6月26日	512Mbit	日版

本作的游戏进行方式非常简单，和村人们相遇时将会发生事件，只要在事件中顺利赢得小游戏就能完成委托。收录的小游戏丰富有趣，包括考验动态视力的打砖块、挑战智力的卡片游戏等等，需要花不少时间研究和熟悉，玩家可以一边通过关卡，一边享受黑轮君愉快的日常生活。作为一款另类的桌面游戏，本作中有一些极为打动人心的小细节融入了游戏当中，在下屏幕中，玩家可以用触笔操作进行剧情的欣赏。另外，本作的角色设计也很有创意。



ドラグレイド 2
改造节奏大战 龙剑战记 2
编号：2447

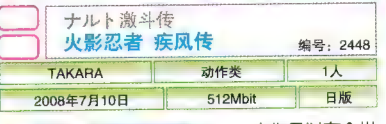
BANPRESTO	格斗类	1人
2008年7月10日	512Mbit	日版



本作中，包含新的角色和必杀技在内，游戏还增加了其他新要素，在保留了前作所有必杀技的前提下，本作中可以使用的必杀技达到了100种之多！在故事模式中，玩家将操作全新的主角，不过前作中的主角也会登场，当然还有全新的对手等待玩家的挑战。本作并非对前一代作品进行了完全继承，在使用道具方面，更是有了一定程度的加强，另外，不管是角色的数量还是技能的种类都比前一作有了相当的提高，出招方面相当的华丽。

ナルト激斗传
火影忍者 疾风传
编号：2448

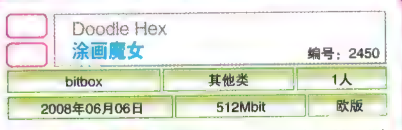
TAKARA	动作类	1人
2008年7月10日	512Mbit	日版



本作是以在全世界范围内都拥有极高人气的《火影忍者》为内容制作的横向卷轴动作游戏，是由日本游戏厂家Takara Tomy发行的《火影忍者疾风传：最强忍者大集结》系列作品之一。游戏保持了该系列一贯的画面风格和操作方式，战斗系统方面也保留了援助成员的设定。作为著名漫画作品的改编作，本作保留了保留了原作设定中的一些奇怪的东西，至少在笔者看来是这样，不过在各位有爱的专业玩家看来，也许就会觉得相当的正常了。

Doodle Hex
涂画魔女
编号：2450

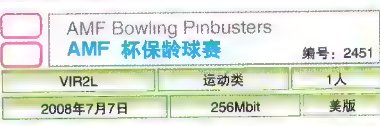
bitbox	其他类	1人
2008年06月06日	512Mbit	欧版



本作中，除了以NDS触控笔绘画形式发动魔法这一特点以外，本作的画风和人物设定也相当有特色。既有打扮时尚的魔女，也有风格迥异的魔法师和精灵，给人的整体感觉也正如游戏的主题一样颇有涂鸦的个性和随意的感觉。不过所有的人物设计相当的出色，在各种有性格的角色中，几乎每一个人物都有着不一样的特殊魅力，而且，随着剧情的慢慢深入，玩家们还能从这些看似简单的人物身上感受到不一样的特殊之处，让人身心不由一荡。

AMF Bowling Pinbusters
AMF 杯保龄球赛
编号：2451

VIR2L	运动类	1人
2008年7月7日	256Mbit	美版



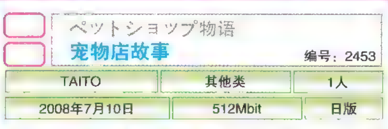
本作是一款以时尚运动保龄球为主题制作的体育竞技游戏，游戏中加入了很多专业竞技的小知识，不管是竞技规则还是投球的方法都参考了职业保龄球的比赛，按回合制决出胜负，每一次击球的分数相加后才是最后的得分。保龄球在我国的发展还没有那么广泛，所以在很多地方，玩家们不知道自己这个看似简单的娱乐项目的规则到底是怎样的，那么就让我们从这部游戏当中来了解一下保龄球的真正魅力之所在吧，当然还有其他的可爱之处哦。

爆弾処理班
炸弹处理小组

编号：2452

D3	冒险类	1人
2008年7月10日	256Mbit	日版

本作是一款解除各种各样炸弹的冒险游戏，玩家化身为解除炸弹专门组织“Bomb Buster”的一员，与其他组员一起解决包含各种各样难题的炸弹。解除炸弹的方法也分为很多种，玩家在游戏中要使用触控笔切断引线，或使用麦克风来探索炸弹的位置等等。虽然同样属于廉价游戏系列推出的一款作品，但是本作与其他高品质廉价游戏一样，很有内在美，本作中出现的人物很有个性，并且除了动作游戏本身所具有的特点之外，对话也很有意思。

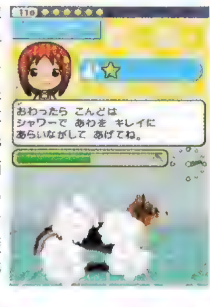


ペットショップ物语
宠物店故事

编号：2453

TAITO	其他类	1人
2008年7月10日	512Mbit	日版

本作是一款照顾小动物的游戏。从妈妈手中接过宠物店的你，要照顾动物的起居饮食。游戏中包括抚摸、散步等所有的操作全部使用触控笔进行操作。游戏中出现的各种动物达到了120种！在本作中可以根据玩家的喜好，为自己喜欢的动物设计各种各样的小饰品佩带在身上，以吸引众人的眼球，除此以外，在本作中准备的一些精彩的小游戏也非常的有意思，堪称是比较另类，不过难度的设计都比较的简单，即使是第一次接触也能够轻松上手。



ゲゲゲの鬼太郎
鬼太郎 妖怪大激战

编号：2454

BANDAI	动作类	1人
2008年7月10日	256Mbit	日版

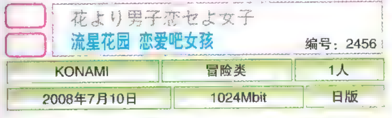
《鬼太郎》是日本动漫界的常青树，本作与Konami公司开发的GBA平台《鬼太郎》比较相似，也是一款动作游戏，玩家可以使用动漫作品中鬼太郎各种知名的技巧挑战鬼怪，象是扔出木屐，用背心滑行等动作将完全保留。虽然鬼怪游戏在掌机上已经是遍地开花，漫山遍野，不过本作那可是相当的不一般，因为本作是根据著名的日本古老传说鬼太郎改编的，这部游戏中的人物完全尊重了以前的传说中的精彩部分，而且还有一些特别有意思的新要素。

廃屋病棟
废弃病房

编号：2455

D3	冒险类	1人
2008年7月10日	512Mbit	日版

《废弃病房》是一个关于记者柏木玲探明杀人事件的真相而进行冒险的惊悚冒险游戏。为了探寻20年前发生的连续杀人、4个年轻人离奇死亡这两个事件的交点。柏木玲决定前往事件现场“坂上综合医院”，而废弃的医院中徘徊者死去的患者们的亡灵。柏木玲能够解开事件之谜，找到真相吗？虽然游戏的名字是以废弃的病房为主题，不过在本作中还是有相当多的原来医院的细节部分值得大家注意，因为再怎么恐怖，它也是有着自己的原型。

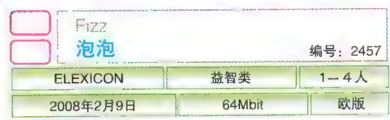


花より男子恋せよ女子
流星花园 恋爱吧女孩

编号：2456

KONAMI	冒险类	1人
2008年7月10日	1024Mbit	日版

根据日本漫画作品《花样男子》改编恋爱游戏登陆NDS！说起《花样男子》可能大家不太熟悉，不过要说到国内曾经热播的青春偶像剧《流星花园》相信大家一定都看过吧？而电视剧《流星花园》正是根据漫画《花样男子》改编的作品。既然是根据漫画改编而成，所以相应的原作的剧情部分也被原封不动的放入了很多很多，忠实于原作，就是本作最大的特点，而且本作的部分剧情还可以来回反复观看，也是令玩家大呼过瘾的一大看点。

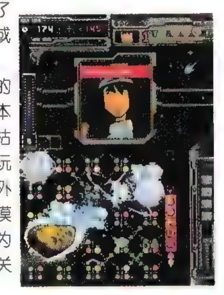


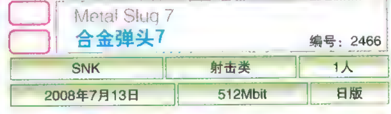
Fizz
泡泡

编号：2457

ELEXICON	益智类	1－4人
2008年2月9日	64Mbit	欧版

《FIZZ》是一款通过移动画面中5X5排列的25组2X2的方块，让各色的方块组成特定的组合，释放出能量来消掉方块的益智类游戏。游戏以宇宙为主题。各关卡都以太阳系的各行星为原型设计。除了单人玩的模式，游戏还提供了能和好友进行对战或者协力的多人模式，还准备了挑战自我的竞速模式。其实，本作的单人模式比较枯燥，而喜欢本作的玩家一般都是无一例外的对本作中的多人模式部分很关心，因为大部分协力作战的关卡设计都很有趣。



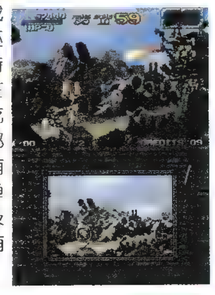


Metal Slug 7
合金弹头7

编号：2466

SNK	射击类	1人
2008年7月13日	512Mbit	日版

本作依然保持了系列一贯的风格，战斗的场面也没有因为是掌机游戏而进行削减，游戏依然是射击、跳跃和手雷三个按键，虽然是NDS游戏，不过本作却并不对应触摸屏，游戏的画面显示在上屏幕，而下屏幕则用来显示地图。游戏除了7大关卡之外，还有80种不同的任务等待玩家的挑战。说实在话，再好的大餐也有吃腻的时候，合金弹头都出了7代了，还是没有什么实质性的变化，单靠变变角色、敌人以及关卡，期待下一作能有革命性的变化。



My Baby Boy
我的男婴宝宝

编号：2469

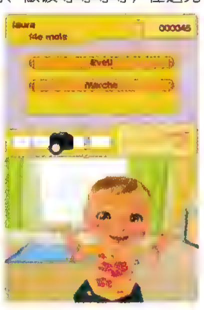
NOBILIST	其他类	1人
2008年7月15日	256Mbit	欧版

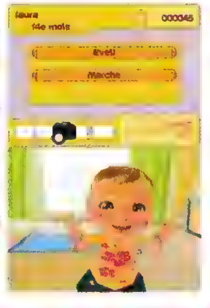
本作是一款育成类的模拟游戏，玩家将在本作中体验养儿育女的乐趣，在本作中您将会又当爹来又当妈，洗尿布、喂奶、做饭等等等等，在这无穷无尽的烦恼的最后，当你终于把一个宝宝养大后，将会体验到非同一般的成就感。孩子是一个未来的象征，对自己孩子好的人，也坏不到哪里去，而这也正是本作制作人的制作出发点，玩家可以从本作中参悟到一些对人生十分有用的小知识，当然，如果您已经有孩子了的话，那么更应该来回味一下了。

My Baby Girl
我的女婴儿宝宝
编号：2470

NOBILIST	其他类	1人
2008年7月15日	256Mbit	欧版

本作是之前刚刚介绍的男孩版的孪生兄弟，内容与前作大体相同，只不过小茶壶变成了小姑娘，玩家将在本作中体验养儿育女的乐趣，在本作中您将会又当爹来又当妈，洗尿布、喂奶、做饭等等等等，在这无穷无尽的烦恼的最后，当你终于把一个宝宝养大后，将会体验到非同一般的成就感。不知道孩子们在小时候是不是都是这样的调皮，反正本作中的小孩子实在是调皮的厉害，看起来这部游戏有很大一部分是为未婚妈妈们准备的，加油吧。





DQ5
勇者斗恶龙 5 天空的新娘
编号：2472

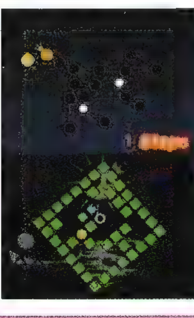
SQUARE ENIX	角色扮演	1人
2008年7月17日	1024Mbit	日版

本作是根据1992年SFC平台的同名作品进行重新制作的作品。在SFC版《勇者斗恶龙V》当年推出时，挟着国民RPG游戏的名声，以及在超级任天堂主机初试啼声的优势，创造了销售280万套的佳绩，而且《勇者斗恶龙V》超壮阔，横跨祖孙三代的剧情发展，宛若一部惊心动魄的史诗电影一样，也让《勇者斗恶龙V》被誉为全系列剧情最优异的一代。鸟山鸣的角色设计真是没话说，光是凭借人设就能够吸引相当数量的玩家，更不要说出色的游戏系统了。

Starz
星星
编号：2473

505 GAMES	益智类	1人
2008年7月15日	256Mbit	欧版

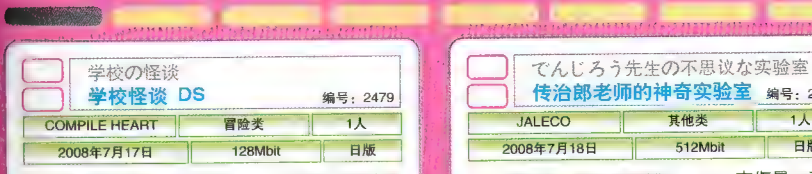
星星是一款以天上飘来飘去的各种星系云团为内容制作的益智型小游戏，玩家通过上屏幕中的提示的各种各样的星云，在触摸屏上根据每一关的规则进行摆弄，最后根据完成度来计算得分。除了游戏本身，还能看到很多有趣的天文景观，乐趣多多。看到天上的星星你会想到什么？是在远方的亲人？还是朝夕相处的恋人，相信每个人都能从本作中体会到另一种人生价值观，那就是游戏。游戏的真谛就隐藏在这些可爱的星星中。



Hello Kitty パンダのスポーツスタジアム
凯蒂猫的熊猫运动场
编号：2478

Dorasu	其他类	1人
2008年7月17日	128Mbit	日版

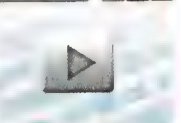
本作是一款以凯蒂猫为主题的体育游戏。在这款游戏中共包含了12种不同的比赛项目：棒球、障碍赛跑、体操、游泳、花样游泳、乒乓球、柔道、拳击、排球、足球、网球以及篮球。而且这些比赛项目采用了谁都可以轻易上手的操作方式，即使是第一次玩，也有可能获取金牌哦！相信低年龄的小孩子们一定会对本作感到相当的喜欢，因为本作改编自著名的人气同名游戏，并陪伴了很多人走过愉快的童年，凯蒂猫已经成了童年小孩的代名词了吧，玩家们一定会很开心的。



学校の怪談
学校怪谈 DS
编号：2479

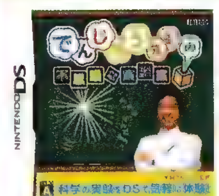
COMPILE HEART	冒险类	1人
2008年7月17日	128Mbit	日版

以超高人气动漫"学校怪谈"为题材的恐怖冒险游戏登陆DS。玩家将扮演小学生，为了调查学校中流传的奇怪传言，而聚集在夜间的学校。但是，刚刚进入学校，就有朋友消失了。为了寻找消失的朋友，主人公在深夜开始了对学校的探险。日本的怪事件特别的多，在这些怪事件中相互莫非有着什么必然的联系？没错，其实这些故事其实背后都有一些必然的规律，那就是…呵呵，卖个关子，各位玩家可以从本作中找到一个满意的答案。

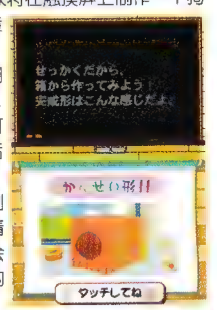


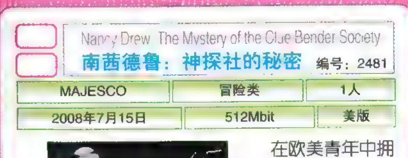
でんじろう先生の不思议な実验室
传治郎老师的神奇实验室
编号：2480

JALECO	其他类	1人
2008年7月18日	512Mbit	日版



本作是一款为广大玩家介绍科学实验的知识型学习软件，在本作中玩家将化身为一名学生，亲身体验生活中的偶然瞬间带给大家的魅力。比如其中的几个小关，玩家将在触摸屏上制作一个狗窝；在微波炉中制造爆炸性的现象等等，十分有趣。当然不同于一般意义上的教室，其实在本作中玩家可以领略到许多在生活中经常见到的现象，如果你在现实中看到了在本作中一样的情况的话，那么你就会明白如何进行相应的处理了。

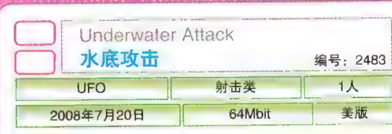




Nancy Drew The Mystery of the Clue Bender Society
南茜德鲁：神探社的秘密
编号：2481

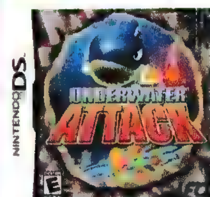
MAJESCO	冒险类	1人
2008年7月15日	512Mbit	美版

在欧美青年中拥有较高人气的侦探南茜·德鲁再次登场！在本作当中南茜·德鲁被邀请加入世界知名的侦探组织——神探社，不过她需要在与其他候选人员的比试中获胜才能加入该组织。随着比赛的进行南茜发现了意料之外的秘密……不光是日本，原来在欧洲也有和日本一样的怪异事件，但是玩家却能从中发现非常不同于日本灵异事件的有趣要素，相信大家一定会从中找到适合自己的乐趣。不过更有意思的是，这些奇异事件却有着不同的一面。



Underwater Attack
水底攻击
编号：2483

UFO	射击类	1人
2008年7月20日	64Mbit	美版



本作是一款充分利用了DS触摸屏技术的横版卷轴动作射击游戏，玩家将体会到超越沙罗曼蛇的射击快感，不过要提醒各位玩家注意的是，在本作中将会出现许多炫丽多彩的画面，令人绝难抵挡，一定要注意。

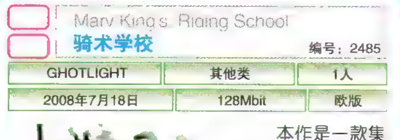
ガチャピン　チャレンジ
葛恰屏大挑战
编号：2484

HUDSON	其他类	1人
2008年7月17日	512Mbit	日版

以同名日本少儿电视节目改编的《卡宾奇大挑战DS》是一款迷你游戏合集，玩家们可以在其中玩到无论是谁都可以轻松上手的各种迷你游戏，其中包括：点球大战、迷你赛车、滑雪、空手道等挑战项目。虽然所有项目都是孩子们喜欢的，但是其实大人们也会对这些游戏感兴趣，一些简单的小游戏总是能让人放松，小孩子能从中感受到乐趣，而成年朋友们却能感受到不同寻常的小乐趣，细心观察一下游戏中的小细节，玩家们一定会有收获的。

Mary King's Riding School
骑术学校
编号：2485

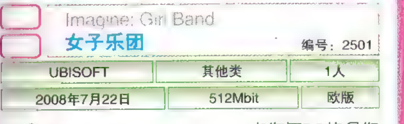
GHOTLIGHT	其他类	1人
2008年7月18日	128Mbit	欧版



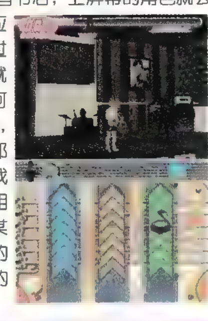
本作是一款集学习与娱乐为一体的游戏软件，本作中会出现一些专业的骑术知识介绍，玩家将通过扮演骑师，来领略一下骑术世界的非凡魅力。游戏的初始阶段将在帽子、马鞍中作出选择，DIY出适合自己的最佳角色。在初期模式中，帽子有很多颜色可供选择，而马鞍也有很多颜色可以选择，不同的帽子和马鞍配在一起会有不一样的效果，这些细节部分的配合能够令马术骑手的样子变的大不一样。玩家可以从中领略到游戏外的关于马术的知识。

Imagine: Girl Band
女子乐团
编号：2501

UBISOFT	其他类	1人
2008年7月22日	512Mbit	欧版

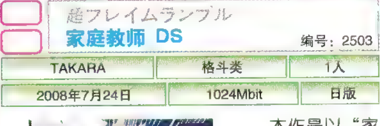


本作与DS的名作《应援团》差不多，也是一款音乐节奏类游戏，玩家通过在下方触摸屏上击打节奏，下方的击打乐谱共有三条，颜色不同，玩家可以轻易识别。当演奏出正确的音节后，上屏幕的角色就会发生变化。虽然与应援团大体一样，不过最最有意思的一点就是，本作中的角色可是名副其实的女性哦，真实的青春女孩就那么活生生的站在游戏屏幕中的舞台上，相信光是这一点就对某些男性玩家有相当的影响力吧，游戏中的音乐相当不错哦。



超フレイムランブル
家庭教师 DS
编号：2503

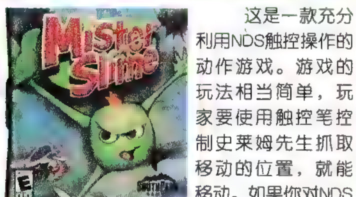
TAKARA	格斗类	1人
2008年7月24日	1024Mbit	日版



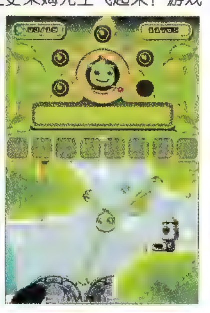
本作是以“家庭教师未来篇”的故事作为基础进行制作的对战格斗游戏，在故事中新加入的关键道具“匣”在游戏中也将出现，并且游戏制作方专门创作了对应的“匣系统”。游戏中可以操作的角色达到了14人，玩家可以选择自己喜欢的角色参加战斗。随着漫画版原作影响的越来越大，本作的游戏改编版本也越来越多，每一作中的人物都集中了漫画中的优点，所有人物的特点都十分明显，而且最令人感动的是剧情十分饱满。

Mister Slime
史莱姆先生
编号：2487

TOGGO GAMES	动作类	1人
2008年7月15日	256Mbit	美版

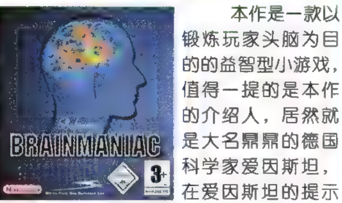


这是一款充分利用NDS触控操作的动作游戏。游戏的玩法相当简单，玩家要使用触控笔控制史莱姆先生抓取移动的位置，就能移动。如果你对NDS的麦克风吹气，就能让史莱姆先生飞起来！游戏的目的是主人公史莱姆先生要利用它的能力保护史莱姆村的安全。本作的动画版在小朋友当中有一定的影响力，不过随着时间的流逝，这些当时的小朋友都变成了大人，而史莱姆的威力也慢慢的越变越大，所以玩家们在玩这款游戏时一定会很开心。



Professeur Brainmaniac
教授大脑锻炼
编号：2500

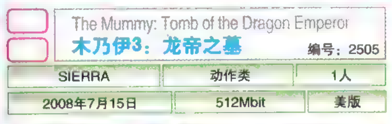
Nintendo	益智类	1人
2008年7月22日	64Mbit	欧版



本作是一款以锻炼玩家头脑为目的的益智型小游戏，值得一提的是本作的介绍人，居然就是大名鼎鼎的德国科学家爱因斯坦，在爱因斯坦的提示下，玩家将挑战一些极为BT的诸如接龙、撞球般的平面游戏，不过规则都与平常的游戏有所区别。像这种益智类的游戏在掌机上已经遍地开花了，没有什么大的变化，不过一些简单的小游戏中居然可以锻炼自己的大脑。其实什么游戏不用动脑呢，这个名字只是一个简单的文字游戏罢了。

The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor
木乃伊3：龙帝之墓
编号：2505

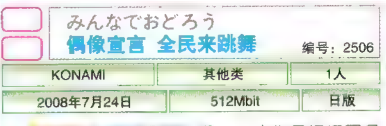
SIERRA	动作类	1人
2008年7月15日	512Mbit	美版



本作是根据2008年上映的同名电影改编的动作游戏，在游戏中玩家一样可以体验到电影原作的故事情节，并且可以使用三名不同的角色探索中国古代龙帝的坟墓，并与复活的士兵们作战。游戏采用了肉搏战和枪械战相融合的战斗系统，玩家在实际战斗时可以随时切换两种不同的作战方式。原作中的一些精彩场面，本作中都有收集，而且所有的背景画面都表现的非常美，再加上完美的剧情显现和局部剧情的改编，本作变的更加引人注目。

みんなでおどろう
偶像宣言 全民来跳舞
编号：2506

KONAMI	其他类	1人
2008年7月24日	512Mbit	日版

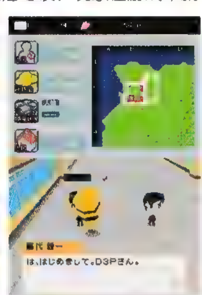


本作是根据同名漫画作品改编的NDS少女游戏，在本次的游戏中加入了全新的角色，并与主角一起组成了新的偶像组合“MilkyWay”。游戏的内容也变成了使用触控笔进行的音乐舞蹈游戏，玩家在游戏中根据提示使用触控笔在屏幕中点击，就可以完成漂亮的舞蹈表演！跳舞的游戏在掌机上并不多见，不过既然是音乐类型的游戏，就一定会在很多女性中间引起强烈的反响，据不可靠消息说，女性对音乐游戏的免疫力是没有的，当然事实也确实如此。

街ingメーカー
街道创造者
编号：2508

D3	战略模拟	1人
2008年7月24日	128Mbit	日版

本作是PS2平台同系列作品登录掌机的第一部作品，玩家要与居民交流并发展街道，当完成关卡的要求之后就可以过关。大街上有着多种个性的居民，他们有自己的生活习惯，玩家在游戏中就要听取他们对于街道的意见，并对街道进行改进，这样就可以增进与居民之间的好感。创造都市类的游戏在掌机中已经比较常见，玩家可以用自己的双手创造出很多有意思的东西，构筑属于自己的都市，同时还能够从这些简单创造中得到很多。



ハイパースポーツ
新国际比赛 超级运动家
编号：2510

KONAMI	运动类	1人
2008年7月24日	512Mbit	日版

本作是一款以Q版运动员为主角的体育竞技游戏，游戏中的人物造型十分新颖奇特，大脑袋十分可爱。本作的操作要通过下方的触摸屏才能正常进行，游戏中的跑步和跳远等项目对触摸屏的划损十分厉害，点、划等大动作常常都会出现，千万注意力度。尤其是节奏性比较剧烈的运动项目，在玩家奋力一划的时候，往往随着游戏画面的变化而发生一些意想不到的小发现，不过在用力时一定要适当，否则虽然玩的很爽，不过会很惨。

Tsumiki The Infernal tower
积木方块
编号：2513

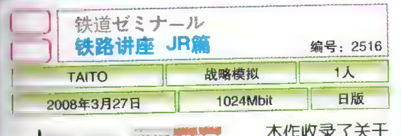
NOBILIS	益智类	1人
2008年7月29日	512Mbit	欧版

本作是一款益智型小游戏的集合，在游戏的最初时会出现一个群岛组成的地图，玩家在各岛上展开冒险，每个岛上的方块游戏规则和背景画面都不一样，越到后面的小岛，方块的种类和难度也会越来越大，非常有意思的一部游戏。

KORG DS-10 Synthesizer
KORG DS-10 合成器
编号：2514

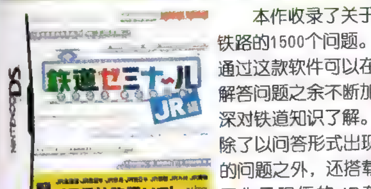
AQ	其他类	1人
2008年7月24日	64Mbit	日版

本作是根据1978年的10号合成器改造而成。有机结合了DS的便携性和操作性的乐器。为了再现合成乐器声音品质的高品质声源，使用了世界知名的电子乐器制造商KORG的经验技术。最大限度的活用了DS的双屏和触摸功能，力求还原触摸控制器的感觉，另外还准备了声音操纵模式。不知道声控游戏到底要怎样进行的话，就请玩家们亲自来尝试一下吧，不过一定在不影响别人的时候才进行这种声控模式才行哦，很另类的游戏。

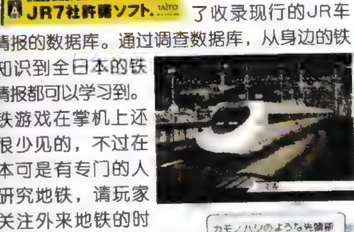


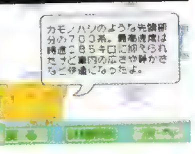
铁道ゼミナール
铁路讲座 JR篇
编号：2516

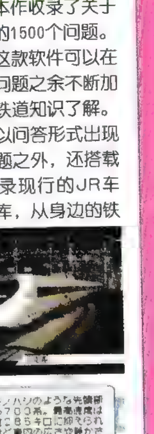
TAITO	战略模拟	1人
2008年3月27日	1024Mbit	日版



本作收录了关于铁路的1500个问题。通过这款软件可以在解答问题之余不断加深对铁道知识了解。除了以问答形式出现的问题之外，还搭载了收录现行的JR车辆情报的数据库。通过调查数据库，从身边的铁道知识到全日本的铁道情报都可以学习到。地铁游戏在掌机上还是很少见的，不过在日本可是有专门的人在研究地铁，请玩家们关注外来地铁的时候，也积累一些相关的知识来为以后的中国地铁的发展来作准备吧，尽情享受地铁的魅力吧。

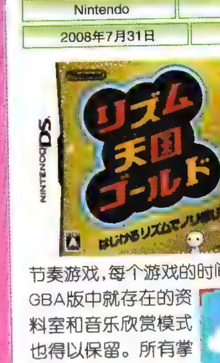




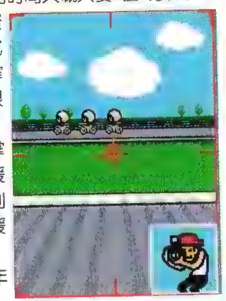


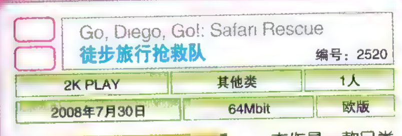
リズム天国ゴールド
节奏天国 Gold
编号：2517

Nintendo	其他类	1人
2008年7月31日	1024Mbit	日版



本作充分的使用NDS的触控技能，只要玩家根据游戏的节奏并触摸下屏幕就可以漂亮的完成游戏！本作相比GBA版加入了诸如"吃馒头"等全新节奏游戏，每个游戏的时间大概只要2至3分钟。GBA版中就存在的资料室和音乐欣赏模式也得以保留。所有掌机音乐游戏中堪称很有重量的一款游戏，游戏的耐玩性直追掌机音乐第一名《应援团》，不过本作在创新性方面可是比应援团系列要高出很多，绝对可以称作是本年度最经典游戏。

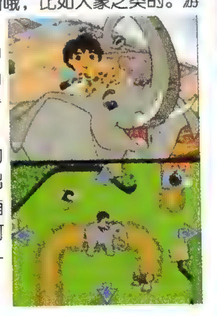




Go, Diego, Go! Safari Rescue
徒步旅行抢救队
编号：2520

2K PLAY	其他类	1人
2008年7月30日	64Mbit	欧版

本作是一款另类的少儿向平面游戏，在游戏中，上屏幕一些可爱的小动物会与主角一起出现，而在下方的触摸屏上则可以在上下左右四个方向进行移动。玩家还会得到属于自己的坐骑哦，比如大象之类的。游戏的目的就是帮助动物们脱困。游戏画面中的人物看起来是那么的幼稚，但是其实本作的看点并不在游戏角色上，所以玩家们大可不必拘泥于此，游戏中将会出现大量的动物，在所有动物中，玩家们绝对可以找到自己喜欢的那一种类型。



Mystery Mansion
神秘公寓
编号：2521

505 GAMES	其他类	1人
2008年7月30日	64Mbit	欧版

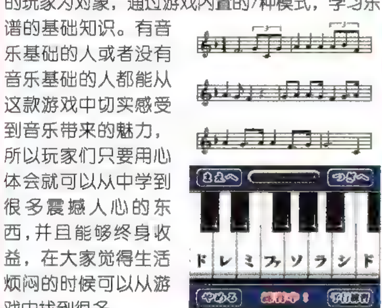
本作是一款欧美风格的迷宫探险游戏，在游戏中有很多形象各异的卡通角色出现，在鬼屋进行冒险时，上屏幕中会有遇到的各种事件的显示，而下屏幕中则会出现辅助的地图路线作为补充要素登场，玩家可以使用触摸笔进行移动。虽然是游戏的名字是神秘的公寓，不过这房子简直大的出奇，应该改名为神秘大宫殿才对吧，话说这个神秘大宫殿的构造简直是相当的惊奇和令人震撼，玩家们可以从中找到很多吓人的妖怪和精灵，十分恐怖。

カンタン音乐力

全民的DS补习班：简单音乐力

编号：2522

CREATIVE	其他类	1人
2008年4月24日	128Mbit	日版



Creative Core公司针对想读懂乐谱以及弹奏乐器的人开发的基础知识类DS软件《大家的DS讲堂：简单音乐力》这款软件，以“想弹奏乐器、但没有基础”的玩家为对象，通过游戏内置的7种模式，学习乐谱的基础知识。有音乐基础的人或者没有音乐基础的人都能从这款游戏中切实感受到音乐带来的魅力，所以玩家们只要用心体会就可以从中学到很多震撼人心的东西，并且能够终身收益，在大家觉得生活烦闷的时候可以从游戏中找到很多。

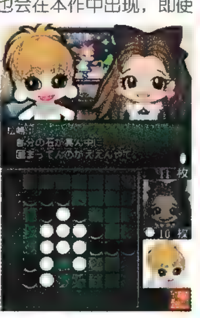
オセロdeオセロ

黑白棋de黑白棋

编号：2523

Megahouse	益智类	1人
2008年5月22日	256Mbit	日版

本作是一款进行黑白棋竞技小游戏。其中精心准备了问题模式，分为初级、中级、上级三种难易度，共150问。可以充分考验自己的实力。同时，收录了相关游戏规则以及技巧的辞典也会在本作中出现，即使是初学者也可以轻松的进行游戏。黑白棋作为一款简单的棋类运动，已经深入人心很久了，因为游戏的规则非常简单，而且没有什么复杂的设定，本作加入了一些有趣的角色设定，让这款历史久远的棋类游戏更添魅力，十分有趣。

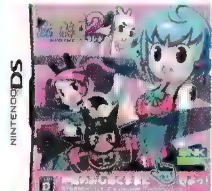


どきどき魔女神判2

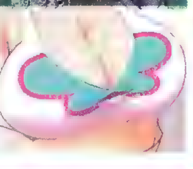
脸红心跳魔女神判2

编号：2524

SNK	其他类	1人
2008年7月31日	1024Mbit	日版



本作是以触摸魔女并找到魔女身上印记为卖点的魔女触摸类游戏《心跳魔女神判》系列第二部作品。主人公和前作相同，是不良中学生西村恶事。他和新同伴稍微有些软弱的恶魔库罗一起，将触摸新的魔女候补们。天啊，这部游戏真是神作，为什么这么说，只要看看下面这张游戏截图各位玩家就明白了，本作的游戏角色中有非常重口味的景象，深深的沟渠、诱人的脸庞，再加上华丽的曲线，不得不说，制作人这次抓住了玩家的心。



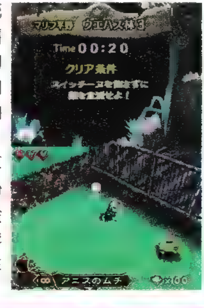
盗贼皇女

盗贼皇女

编号：2525

MMV	角色扮演	1人
2008年7月31日	512Mbit	日版

本作是MMV与Climax联合制作的动作角色扮演游戏。游戏的目的是成功的从魔王那里偷取宝藏。游戏中主角可以使用剑、皮鞭和盾牌进行战斗。这款角色扮演游戏用大量的战斗设定和系统方面的描写，捍卫了传统角色扮演游戏中最精髓的部分，在优秀的系统之基础上，还加入了大量感人至深的剧情，让人为之侧目，再加上优秀的视听享受，相信喜欢角色扮演的玩家们一定不会对本作失望，并且游戏中的胜利条件也非常有创意。

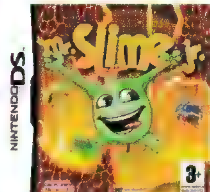


Mr. Slime Jr

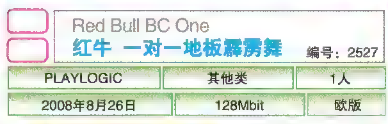
史莱姆先生

编号：2526

YE	动作类	1人
2008年3月26日	256Mbit	日版



这是一款充分利用NDS触控操作的动作游戏。游戏的玩法相当简单，玩家要使用触控笔控制史莱姆先生抓取移动的位置，就能移动。如果你对NDS的麦克风吹气，就能让史莱姆先生飞起来！游戏的目的是主人公史莱姆先生要利用它的能力保护史莱姆村的安全。本作是同名游戏同步推出的另一版本，与其他版本的内容几乎完全一样，不过在本作中加入了一些日版游戏所特有的小细节，玩家们一定会从本作中感受到相当的迷人魅力，尤其是低龄玩家。



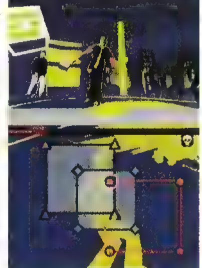
Red Bull BC One

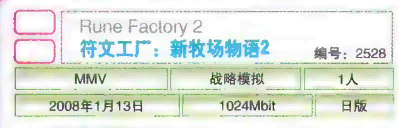
红牛 一对一地板霹雳舞

编号：2527

PLAYLOGIC	其他类	1人
2008年8月26日	128Mbit	欧版

本作是一款NDS上的另类音乐游戏，玩家可以通过触摸屏不断画出各种线条图形，用来操作角色做出各式各样的舞蹈动作。游戏还承诺将为玩家订制超过100种的街舞动作，让玩家充分体验顶级的街舞技巧。听到这名字的时候笔者和玩家一样，感觉十分的奇怪、有意思，实际玩了一会儿以后会发现，本作的节奏感十分轻快，很适合年轻人的口味，而且在进行游戏的同时，可以欣赏到很多好听的音乐，这些音乐都是玩家在别的地方很难找到的。





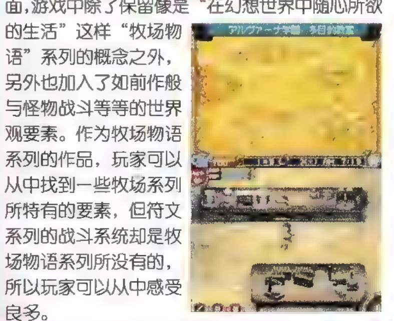
Rune Factory 2

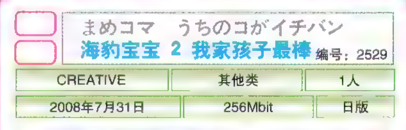
符文工厂：新牧场物语2

编号：2528

MMV	战略模拟	1人
2008年1月13日	1024Mbit	日版

本作为2006年8月发售推出的NDS《符文工房:新牧场物语》的续篇作品，以“赛克斯帝国”的野心被击破、世界再度回复和平的数年后的世界为舞台，在内容方面，游戏中除了保留像是“在幻想世界中随心所欲的生活”这样“牧场物语”系列的概念之外，另外也加入了如前作般与怪物战斗等等的世界观要素。作为牧场物语系列的作品，玩家可以从中找到一些牧场系列所特有的要素，但符文系列的战斗系统却是牧场物语系列所没有的，所以玩家可以从中感受良多。



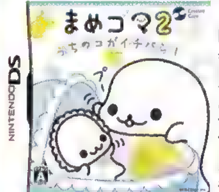


まめゴマ2 うちのコがイチバン

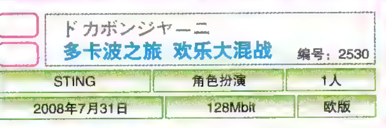
海豹宝宝2 我家孩子最棒

编号：2529

CREATIVE	其他类	1人
2008年7月31日	256Mbit	日版



本作将继承前作的育成要素，同时养育海豹爸爸和他的孩子海豹宝宝。海豹宝宝的形象将全面3D化，海豹宝宝的动作比前作大幅提高哦！游戏中有300种可选饰品，可以让海豹宝宝体验COSPLAY的乐趣，除此之外，游戏还加入了触摸海豹宝宝看它们可爱反应的要素哦。是海豹宝宝，不是海绵宝宝，没错，很多玩家都会发现，虽然名字不同，但实际上二者之间有着共同的联系，那就是二者之间蕴涵的低龄向要素十分明显，而且在本作中插入了很多有趣的图片。



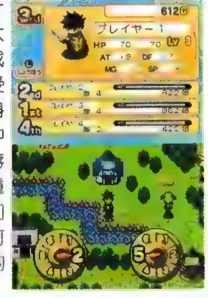
ドカボンジャーニ

多卡波之旅 欢乐大混战

编号：2530

STING	角色扮演	1人
2008年7月31日	128Mbit	欧版

《多卡波》系列是具有简单的游戏规则，加入RPG要素的桌面游戏，而且击倒玩家的话还能够获取对方的道具和金钱，因此被称为"友情破坏游戏"。登陆NDS的本作是《多卡波王国：传说的勇者们》的重制版。游戏的角色设计得到了名漫画家的大力协助，所以从游戏的各个方面都能感受到角色超出游戏本身带来的魅力，本作中出现的各种人物为游戏的内容添上了重重的一笔分量，让人们在欣赏游戏之余，可以感受到游戏之外的很多有趣要素。



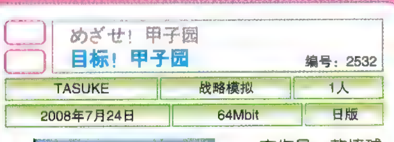
レミュオールの炼金术士

雷谬欧尔的炼金术师

编号：2531

Mainichi	角色扮演	1人
2008年7月31日	256Mbit	日版

本作最早是由日本同人开发的PC平台游戏，本次推出的NDS版在PC版原有的基础上，重新绘制了游戏画面，而且游戏的乐趣得到了完美的还原。游戏的目的是玩家经营一家小店，通过贩卖药品和武器等道具赚取金钱并还债，因此玩家在游戏中要不断的引进新的货物用来出售，或者拜托冒险家带来新的商品。炼金系列的合成要素，当然深深的烙印在本作的从始至终，在进行本作的同时，玩家也一定会回想起曾经在电脑上大享盛名的原作。

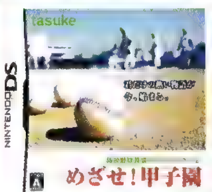


めざせ！甲子园

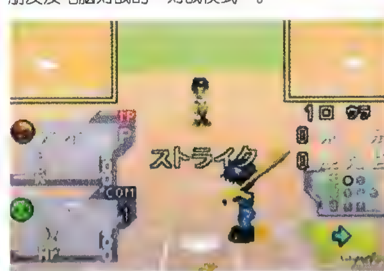
目标！甲子园

编号：2532

TASUKE	战略模拟	1人
2008年7月24日	64Mbit	日版



本作是一款棒球游戏，随着战绩的上升，受关注度也会提高，同时，本作支持和朋友展开对战，以各种方式体验棒球的乐趣。本作中除了冲击甲子园的"故事模式"以外，还有训练队伍的"特训模式"以及和朋友及电脑对战的"对战模式"。



パンダさん日记

熊猫日记

编号：2533

NAMCO	其他类	1人
2008年7月31日	256Mbit	日版

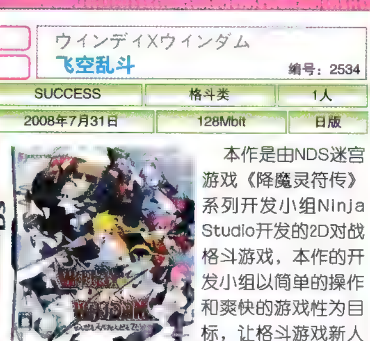
本作有个说法，自1972年我国赠送给日本一对金童玉女熊猫兰兰和康康以来，作为和平使者的熊猫在日本获得了很高的人气。《熊猫日记》就是一款在住满熊猫的"熊猫园"中，和可爱的熊猫们度过共度快乐时光的游戏哦，用触控笔逗逗憨憨的熊猫们，观察他们的可爱动作吧。游戏好玩不好玩？其实，光是看右侧的这只大笨笨，你就会明白，答案就在这画面上了，想不想和它呆上一天，就那么看着它，享受和它在一起的感觉。

ウィンディXウィンダム

飞空乱斗

编号：2534

SUCCESS	格斗类	1人
2008年7月31日	128Mbit	日版



本作是由NDS迷宫游戏《降魔灵符传》系列开发小组NInja Studio开发的2D对战格斗游戏，本作的开发小组以简单的操作和爽快的游戏性为目标，让格斗游戏新人和高手都可以在本作中找到乐趣。并且，就连《降魔灵符传》中登场的角色也可以在本作中使用。其实不用笔者多言，这部游戏中的角色全部沿用了《降魔灵符传》中的原有角色，而且在游戏性方面也让人颇多质疑，想必《降魔灵符传》系列要靠一种类型的角色吃遍所有的后续作品了。

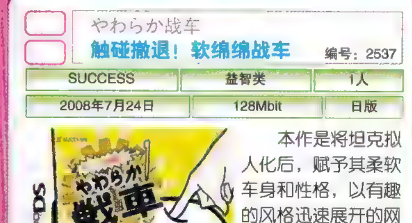
もえたん

萌单 DS

编号：2536

il-lupinus	冒险类	1人
2008年7月24日	512Mbit	日版

本作是将学英语和美少女组合在一起的参考书"萌英语"为题材的学习软件。主模式"会话模式"中，主人公纳奥沿着故事学习英文单词。每天学习10个英文单词，3周以后目标考试合格。考试合格的话就会进入触摸美少女的模式，观看美少女的反应也是很有乐趣的事情。学英语和萌这两件事怎么能联系在一起呢？不过，本作就是这么绝，两个完全挨不着边的东西就这么活生生的被安插到了一起，相信这样的设计，一定会让玩家感受到不一样的乐趣。

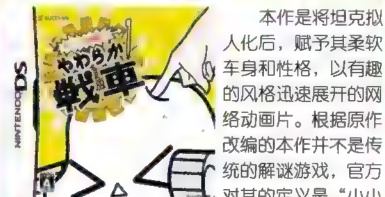


やわらか战车

触碰撤退！软绵绵战车

编号：2537

SUCCESS	益智类	1人
2008年7月24日	128Mbit	日版



本作是将坦克拟人化后，赋予其柔软车身和性格，以有趣的风格迅速展开的网络动画片。根据原作改编的本作并不是传统的解谜游戏，官方对其的定义是"小小动作解谜游戏"。所谓"小小动作"，是像轻易刺破气泡一样"单纯不过感觉很爽"的动作，非常简单，但是很容易入迷。作为一部益智型的小游戏，本作的创新部分相当的精彩，在游戏中，上屏幕中的动画实在是非常的有意思，软绵绵的坦克定会将你带入了一个完全另类的动画世界。

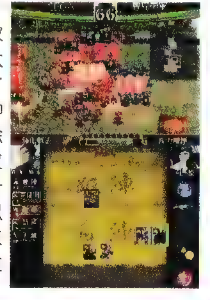
三国志大战天

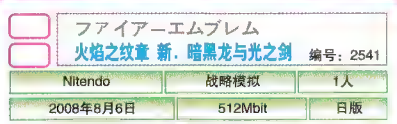
三国志大战天

编号：2538

SEGA	战略模拟	1人
2008年8月7日	1024Mbit	日版

本作是以世嘉公司制作的街机版《三国志大战3》为基础进行移植的作品。在《三国志大战天》中，玩家不再是竖持主机，而是与普通的NDS游戏一样进行游戏。虽然主机的显示方向有所改变，不过游戏的乐趣仍然是收集卡片，组成牌组并与其他玩家进行对战。与三国志大战系列的前作相比有了很大的改善，但是兵种方面将原有的象兵消除了，加上了新兵种的攻城兵，这点让玩家们十分惊喜，而且本作可以再也不用将掌机横过来玩了，让掌机的便携性发挥到了极限。





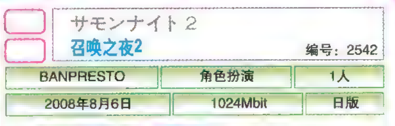
ファイアーエムブレム

火焰之纹章 新．暗黑龙与光之剑

编号：2541

Nintendo	战略模拟	1人
2008年8月6日	512Mbit	日版

本作是FC版《火炎之纹章：暗黑龙与光之剑》的重制版，后来曾于SFC平台进行过一次重制。此次登陆NDS，不但很好的利用NDS双屏的特性，将游戏的单位部署画面和地图画面同时显示出来，而且也将支持通过任天堂的WI-FI Connection进行全球对战。本作一出现就在火纹饭中引起了强烈的反响，一时间街头巷尾都在盛传本作的各大特点，本次在掌机上再次领略到若干年前fc游戏机所带给人的甜蜜瞬间，不但如此，还能从中感受到另外的惊喜。



サモンナイト２

召唤之夜2

编号：2542

BANPRESTO	角色扮演	1人
2008年8月6日	1024Mbit	日版

本作与前作相同，玩家可以选择自己喜好的主人公开始冒险。根据NDS双屏幕的特性，游戏中上屏幕将用来显示地图，玩家可以方便的查看当地的情报，如果该地点有剧情或迷你游戏，地图上还会给出提示，相当体贴。这次的作品系统与精灵们的共鸣完全不同，上次的召唤使用了动作角色扮演这一全新的尝试，而本作则采用了复古的模式，将原作召唤之夜的风格发挥的淋漓尽致，让玩过上部作品的玩家会不由得眼前一亮。

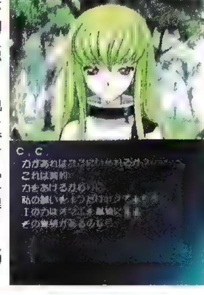
コードギアス

反逆的鲁路修

编号：2543

BANDAI	益智类	1人
2008年8月8日	512Mbit	日版

人气动画《反叛的鲁路修》第二季开播之后，NBGI公司决定在DS上推出《反叛的鲁路修》系列第二作《反叛的鲁路修R2：桌面剧场》。游戏一改前作风格，以娱乐休闲类的小型桌面游戏合集的形式推出。游戏中会出现一些熟悉的人物和可爱的Q版人设。虽然是小游戏的集合，但是其中的人物角色全部都是一等一货真价实的原汁原味，并且在游戏进行到一定程度以后，还将会得到一些稀有的人物，这些特殊人物的登场一定让你惊讶。



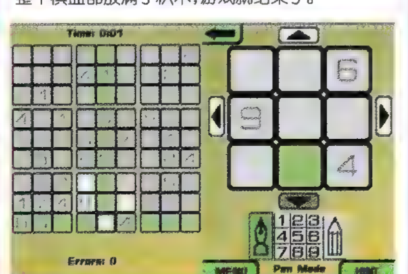
Puzzler Collection

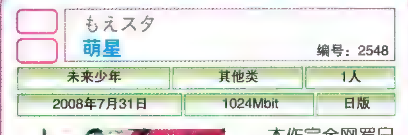
益智解谜合集

编号：2545

zoo	益智类	1人
2008年8月1日	64Mbit	美版

本作拥有全部十余个不同风格的解谜游戏，玩法不尽相同，在一个十四乘十四的棋盘中，有许多形状很像俄罗斯方块的积木必须要放进去，只要有连续一整排十四格都放上了积木，这些积木就可以消去得分，如果整个棋盘都放满了积木，游戏就结束了。





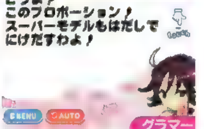
もえスタ

萌星

编号：2548

未来少年	其他类	1人
2008年7月31日	1024Mbit	日版

本作完全网罗日本高考最大难关东京大学入学考试水平的问题！DS史上最高的内容，收录5400以上的问题。过去5年的试题还有应试方法也一并收录。这不是一个只有萌的游戏哦！在萌这个词诞生以后，短时间内就成为了大家跟风的焦点。不过接着就成为了邪恶的代名词，本作中出现的人物角色清一色的显示出萌属性的各种魅力，令人拍案叫绝，而且每个人物的特点都不尽相同，所有人物都各有特色，很有看头。



My Pet Hotel 2

我的宠物旅馆2

编号：2550

YE	其他类	1人
2008年8月8日	256Mbit	欧版

本作是一款以小猫小狗们等一干可爱的宠物为主角的育成游戏。玩家在游戏中要担负起抚育小动物们的重任，游戏中会出现一些精彩的小道具供玩家使用，与小动物一起成长的快乐，会在最后阶段让玩家体会到。在前一代游戏让人领略到了很多惊奇和欣喜之后，本作也充分继承了前作的中的有趣要素，加入了大量与动物互动的环节，令人玩起来更加有意思，本作的创新也为其他同名宠物类游戏提供了宝贵的意见。

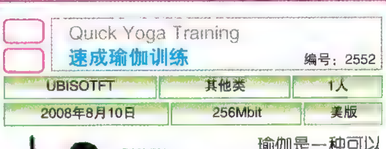
Monster Farm DS 2

怪物农场 DS2

编号：2551

TECMO	角色扮演	1人
2008年8月10日	512Mbit	日版

本作是《怪物农场》系列在DS上的正统后续作，玩家将在拥有一群怪物的农场中养育出属于自己的小怪物，最有意思的就是可以创造出各种各样的类型，只要自己喜欢的话。在制造完怪物以后，可以培养怪物的各种能力，让它们打架就可以升级、成长了。怪物农场系列在掌机上一经推出就引起了玩家的广泛关注，在2代中更是在1代的基础上进行了若干强化的改进，在本作中可以充分利用触摸屏的触笔功能，而且还有超强的设计要素。

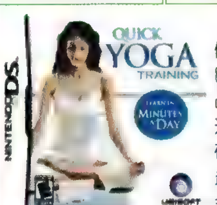


Quick Yoga Training

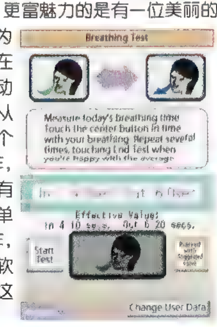
速成瑜伽训练

编号：2552

UBISOTFT	其他类	1人
2008年8月10日	256Mbit	美版



瑜伽是一种可以健身美体的运动，同时也可以在极限中挑战自己。而本作正是这样一款教你如何正确的学习瑜伽运动的益智型软件，软件中会图文并茂的出现很多瑜伽图片和文字。更富魅力的是有一位美丽的大姐姐会现身说法为玩家们讲解动作。在看似困难的这项运动中，玩家们可以先从文字部分看一下这个运动的简单分解动作，但是大部分动作都有相关的解说，从简单的动作到复杂的动作，玩家们可以从这款软件中一下子就明白这个运动的真谛。

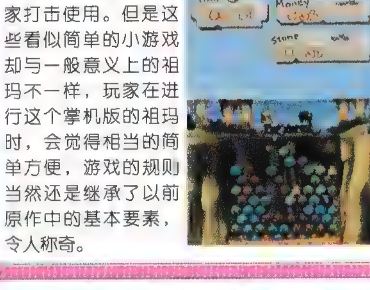


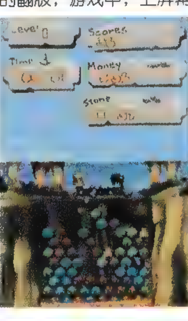
Rock Blast
岩石疾风

编号：2553

UFO	益智类	1人
2008年8月10日	64Mbit	美版

本作是一款益智型的小游戏，游戏中会出现一些各种各样颜色的小珠珠，什么？看起来好像PC的游戏祖玛？没错，恭喜您答对了，本作虽然冠以了什么岩石的名字，但其实就是PC祖玛的翻版，游戏中，上屏幕会出现一些数据，下屏幕则有小球球供玩家打击使用。但是这些看似简单的小游戏却与一般意义上的祖玛不一样，玩家在进行这个掌机版的祖玛时，会觉得相当的简单方便，游戏的规则当然还是继承了以前原作中的基本要素，令人称奇。

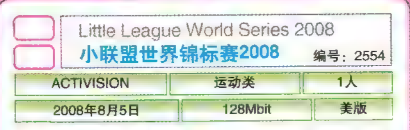




Little League World Series 2008
小联盟世界锦标赛2008

编号：2554

ACTIVISION	运动类	1人
2008年8月5日	128Mbit	美版

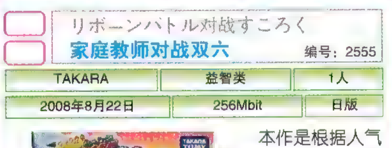


本作是一款非常有意思的体育竞技类的棒球游戏，玩家需要控制一只棒球队，经过不断努力来夺取最后的冠军。与拟真类棒球不同，本作中的人物都是以Q版的卡通形象亮相，游戏中更是加入了等级要素，在游戏开始之初可以选择的若干队伍都有星形等级标记，很有意思的作品。与真正意义上的棒球不同，在这款棒球游戏中，所有人物的细节动作都进行了一定的加工，当玩家在游戏进行到一段时间以后，会发现本作居然有熟练度这个概念。

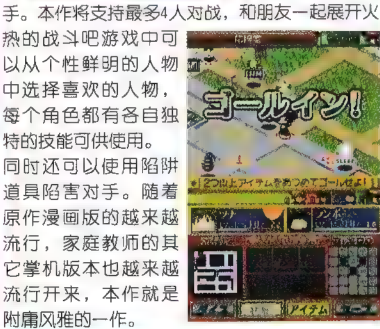
リボーンバトル対战すころく
家庭教师对战双六

编号：2555

TAKARA	益智类	1人
2008年8月22日	256Mbit	日版



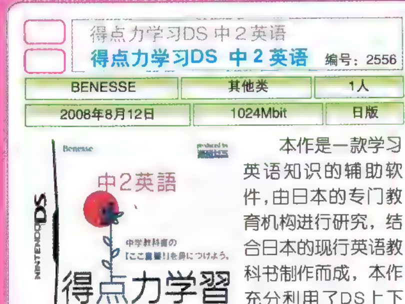
本作是根据人气动画改编的系列作的后续篇，是一款桌面类型的游戏，通过投掷骰子在地图上前进，满足条件向终点前进。在格子中可以设置陷阱妨碍对战对手。本作将支持最多4人对战，和朋友一起展开火热的战斗吧游戏中可以从个性鲜明的人物中选择喜欢的人物，每个角色都有各自独特的技能可供使用。同时还可以使用陷阱道具陷害对手。随着原作漫画版的越来越流行，家庭教师的其它掌机版本也越来越流行开来，本作就是附庸风雅的一作。



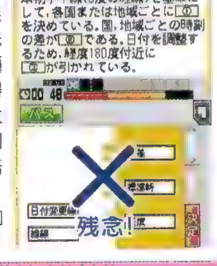
得点力学习DS 中2英语
得点力学习DS 中2英语

编号：2556

BENESSE	其他类	1人
2008年8月12日	1024Mbit	日版



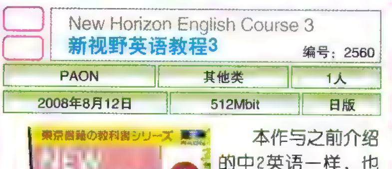
本作是一款学习英语知识的辅助软件，由日本的专门教育机构进行研究，结合日本的现行英语教科书制作而成，本作充分利用了DS上下分屏的功能，玩家根据上屏幕中的提问用触笔进行回答。对应三本教科书本系列共分为中一、中二和中三三款。如果你觉得题目的难度太大的话，可以先从比较简单的选择题开始做起；如果觉得时间不够用的话，大可以将时间的限制调到最大，这样慢慢培养自己的学习兴趣，在熟练了以后再增加难度。



New Horizon English Course 3
新视野英语教程3

编号：2560

PAON	其他类	1人
2008年8月12日	512Mbit	日版

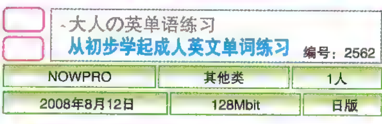


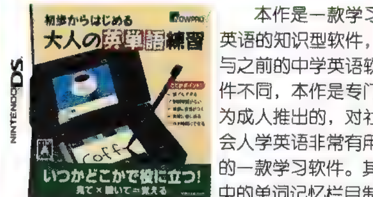
本作与之前介绍的中2英语一样，也是一款帮助中学生进行英语学习的知识型软件。配合三本中学的教科书，同样分为1、2、3三款推出，玩家可在菜单中的单词、语法、句型等六大类学习项目中进行选择，进行相应的英语学习，支持触摸笔进行操作，十分方便。又是一款英语学习的软件，但是本作的重点是培养玩家对英语的系统掌握，如果玩家擅长一个部分的话，大可以从中跳过，但是如果不擅长的话，则要来训练一下了，好好学习吧。

大人の英単语练习
从初步学起成人英文单词练习

编号：2562

NOWPRO	其他类	1人
2008年8月12日	128Mbit	日版



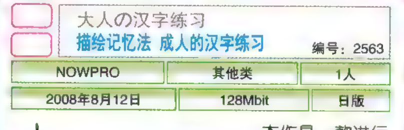


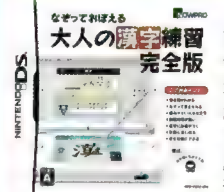
本作是一款学习英语的知识型软件，与之前的中学英语软件不同，本作是专门为成人推出的，对社会人学英语非常有用的一款学习软件。其中的单词记忆栏目制作的十分新颖，先是进行英文发音的放送，然后由玩家在触摸屏上进行书写，写不出的话可以选择提示，加强记忆。单词的掌握是所有英语学习的基础，没有大量的单词，就不可能做到熟练的应用，所以从这部软件中，玩家可以学到很多，因为本作的记忆方法完全不同于其他软件。

大人の汉字练习
描绘记忆法 成人的汉字练习

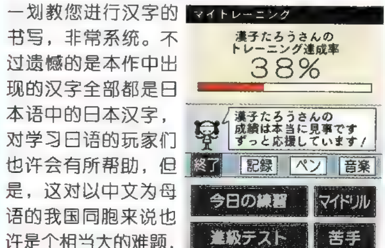
编号：2563

NOWPRO	其他类	1人
2008年8月12日	128Mbit	日版





本作是一款进行汉字练习的学习型软件，随着中国文化最近在世界的传播越来越广泛，在中国哈日、韩流之后，亚洲周边国家也掀起了汉语学习热，而日语汉字学习的热潮也被带动起来，本作中，将会一笔一划教您进行汉字的书写，非常系统。不过遗憾的是本作中出现的汉字全部都是日本语中的日本汉字，对学习日语的玩家们也许会有所帮助，但是，这对以中文为母语的我国同胞来说也许是个相当大的难题，因为不管是读音还是写法都有差异。

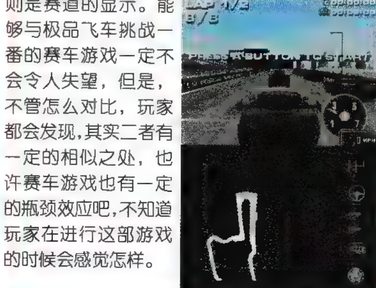


GRID
超级房车 起点

编号：2565

codemasters	竞速类	1人
2008年8月12日	512Mbit	美版

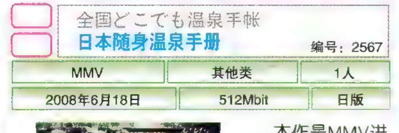
本作是一款赛车类的竞技游戏，可以采用看到赛车全身的第三视角进行游戏，据说有人将其与大名鼎鼎的《极品飞车》进行比较，可见本作的成功之处，赛车的圈数在上屏幕的左上角，右上角是时间，下屏幕中则是赛道的显示。能够与极品飞车挑战一番的赛车游戏一定不会令人失望，但是，不管怎么对比，玩家都会发现，其实二者有一定的相似之处，也许赛车游戏也有一定的瓶颈效应吧，不知道玩家在进行这部游戏的时候会感觉怎样。



救急救命 カドゥケウス2
超执刀2
编号：2566

ATLUS	其他类	1人
2008年8月7日	512Mbit	日版

本作是超执刀系列的后续作，根据上屏幕表示的手术提示使用触控笔在限制时间内成功完成手术，游戏中的医疗器具多种多样，玩家要运用不同的操作方式使用不同的器具完成手术。想要成功完成手术，作为医生还需要时刻观察病人的状态，并即时判断该使用的医疗器具、迅速正确的进行治疗。所有的人气游戏都有一个共同的特点就是它们的创新性非常的强，当玩家对传统游戏习惯了以后，完全可以尝试一下本作，作品的风格十分另类。



全国どこでも温泉手帐
日本随身温泉手册
编号：2567

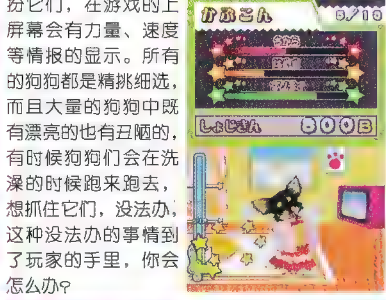
MMV	其他类	1人
2008年6月18日	512Mbit	日版

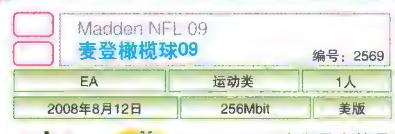
本作是MMV进行制作的一款介绍日本各地温泉的软件。是有温泉教授之称的名教授松田忠越进行监督制作的。软件中共有２０００余个著名的温泉场所，玩家可以通过本软件对日本各地的温泉做一了解，价格、营业时间、特色等信息一应俱全，而且还有照片介绍。对于学习了一段时间日语的玩家看来，本作对大家有相当的帮助，因为所有的温泉场景不但有图片可供欣赏，而且还有相关的说明文字供玩家们进行参考一番，十分方便。

ワンタメ
综艺频道 明星狗狗
编号：2568

CAPCOM	其他类	1人
2008年8月18日	512Mbit	日版

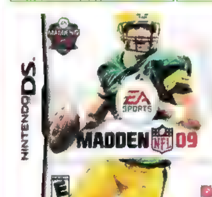
本作是一款体验与宠物在一起生活的乐趣的娱乐型小游戏，与著名的《任天狗》所不同的是，游戏中登场的主角狗狗们全部以Q版卡通形象登场，玩家在预习中可以为狗狗们穿衣戴帽，尽情打扮它们，在游戏的上屏幕会有力量、速度等情报的显示。所有的狗狗都是精挑细选，而且大量的狗狗中既有漂亮的也有丑陋的，有时候狗狗们会在洗澡的时候跑来跑去，想抓住它们，没法办，这种没法办的事情到了玩家的手里，你会怎么办?



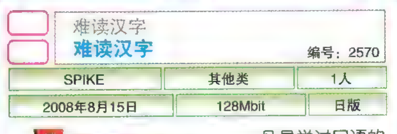


Madden NFL 09
麦登橄榄球09
编号：2569

EA	运动类	1人
2008年8月12日	256Mbit	美版

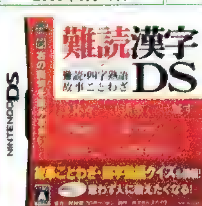


本作是由著名的体育竞技游戏制作公司EA制作的一款运动游戏。虽然亚洲市场对美式足球的热情不高，但是EA方面仍然做到了一视同仁，坚持全球同步以及在DS与PSP双平台上同时发售。DS版更加利用了触摸屏的便利功能，让玩家操作起来更加方便。游戏完全收录了原橄榄球比赛中的大部分规则，不过除了这些正式的比赛规则之外，还有大量的假象规则加入，但是，一般的非专业游戏玩家很难从中发现什么蛛丝马迹。

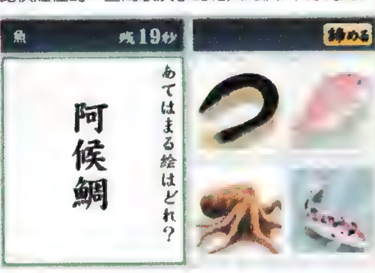


难读汉字
难读汉字
编号：2570

SPIKE	其他类	1人
2008年8月15日	128Mbit	日版



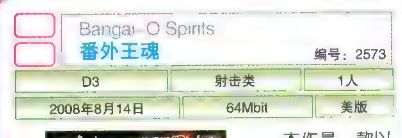
凡是学过日语的同学都了解，对日本人来说，日语中比较困难的部分并不是假名,而是汉字的拼写和发音，所以越是简单的文章越是通篇假名,反之,晦涩难懂的文章则由汉字构成。本作就为您详细讲解了日语中比较难懂的一些高级汉字的相关知识，十分有用。



横軸で学ぶ世界の历史
横向的学习世界历史
编号：2572

TAKARA	其他类	1人
2008年8月12日	512Mbit	日版

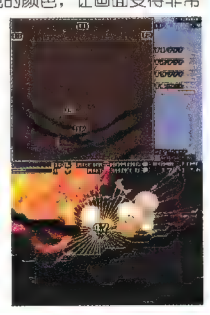
本作是一款学习世界历史的知识型软件，由著名的辞书专业出版机构三省堂参与协力制作，加入了大量世界各地的历史知识和信息，并充分利用了DS触摸屏的触笔功能，操作起来十分方便，另外，有多种学习模式可供选择，十分方便。日本人的世界历史教学软件当然不会像某临近国家那么离谱,非要把别人的东西说成是自己的。大家可以从本作中看到一些相当有价值的东西，因为日本人在打造历史的时候还比较认真的，不过希望南京事件早日得雪。



Bangai-O Spirits
番外王魂
编号：2573

D3	射击类	1人
2008年8月14日	64Mbit	美版

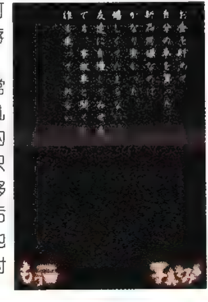
本作是一款以机甲形象为主题制作的射击类型的小游戏，虽然游戏的封面使用了一个很帅气的机甲战士，但是游戏中它并不会直接出现，画面中会出现很多五颜六色的颜色，让画面变得非常华丽炫媚，而游戏的规则却非常简单，一看就明白，向极限分数挑战吧。再进行本作的时候，玩家们可以改变一下简单的游戏规则，让看似无趣的小游戏变的非常有趣也不一定哦，不过各位，本作中的机器人只不过是一个托词而已。

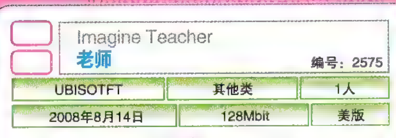


みてはいけない
绝对不能看的灵异照片
编号：2574

DIMPLE	冒险类	1人
2008年8月14日	512Mbit	日版

据说人类的生命结束后，能量不会很快挥散，会在空间中游荡，当然是我们的肉眼所看不见的，不过有时它们会通过照片来向我们传达一些信息，本作就是通过灵异照片找出异灵们的一款解迷游戏，用触笔找出照片上的异灵就可以获得胜利。虽然游戏的操作十分简单，但是本作的难度非常的大，因为开始的几张照片没什么可说的那是非常的简单，只要粗粗看一下就能够明白，不过越是到后面，照片中的疑点也就越多，在应有的时间内要全部找出来。



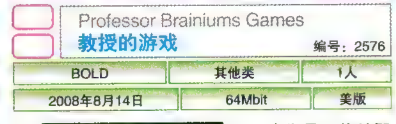


Imagine Teacher
老师

编号：2575

UBISOTFT	其他类	1人
2008年8月14日	128Mbit	美版

本作是一款知识型的学习软件，游戏中登场的主角是一位熟女老师，金发碧眼（预知详情，请亲自体验……），软件中会出现很多课堂上的知识，并且还会出现一些生活中的知识提示，真可谓是一个非常认真负责的随身小教师。老师在我们的心目中有着神圣的地位，在本作中，当我们将游戏进行了一部分的时候，就会发现一些不同寻常的小要素，都是玩家们平时心中所想的，不过在这个游戏中，玩家会寻找到一些非常温欣的片段瞬间。

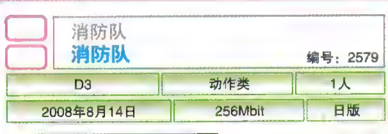


Professor Brainiums Games
教授的游戏

编号：2576

BOLD	其他类	1人
2008年8月14日	64Mbit	美版

本作是一款益智型的小游戏，主角是一个白发苍苍的老教授，玩家需要做的就是通过恶趣味教授的刁难，完成各种有意思的挑战。虽然名为教授，但是这游戏的难度却并不高，所以玩家们大可不必望而却步，其中也有类似脑筋急转弯的题目会让你耳目一新哦。画面上这个看起来怪怪的家伙是不是让人感到心中小兔乱撞呢？其实这个看似邪恶的家伙还是非常善良的，不过，嘿嘿，也没准儿它会在你进行游戏的时候为你捣乱也不一定哦，留心吧。

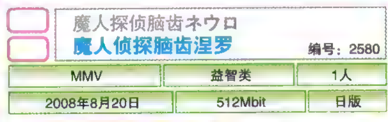


消防队
消防队

编号：2579

D3	动作类	1人
2008年8月14日	256Mbit	日版

这是廉价游戏系列的第39部作品，玩家在游戏中操纵消防员，只要将火区的灾情熄灭就可以胜利过关。游戏中，上屏幕中有地图帮助的信息，玩家可以通过地图了解各处地点的火情，然后根据自己的实际情况进行展开相应的行动，但是一旦判断错误而进入了死角的话就会一命呜呼了，所以在选择路线前要十分注意。虽然是廉价游戏系列的作品之一，但是本作制作的内容的确是相当的有诚意，所有的游戏画面都非常充实和华丽，让玩家感觉十分惊奇。

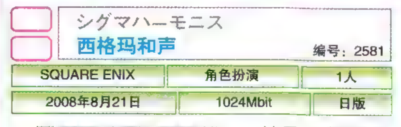


魔人探偵脳噛ネウロ
魔人侦探脑齿涅罗

编号：2580

MMV	益智类	1人
2008年8月20日	512Mbit	日版

本作是根据时下流行的人气同名动画改编而成的一款侦探解谜类型的小游戏。玩家控制游戏中的主角在突如其来的刑事案件中进行证据的搜集，当入手了相当的证据后，就可以顺利获得晋级的线索和条件，然后一步步接近事情的真相，最后通过积累的证据和线索解开不明真相之案件这一真正谜团。当然并不是所有的侦探游戏都令人十分费解，不过本作大不一样，游戏中的细节线索十分清楚明了，而所有的人物设计都让人惊喜了一把，很有型。

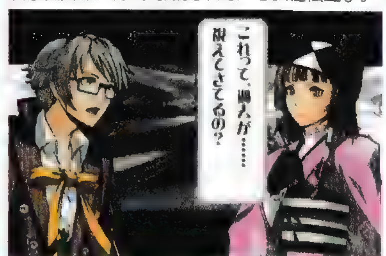


シグマハーモニス
西格玛和声

编号：2581

SQUARE ENIX	角色扮演	1人
2008年8月21日	1024Mbit	日版

这是一款融合推理解谜与RPG要素的全新类型RPG游戏，由FF系列著名制作人北濑佳范担纲制作，曾为FF10配乐的浜渦正志担任作曲。另外，本作的声优也是一大看点，从杂志及官网介绍看，游戏的声优阵容十分强大，游戏主题曲“Harmonia vita”也将由平野绫演唱。游戏的难度不高，可以轻松上手。

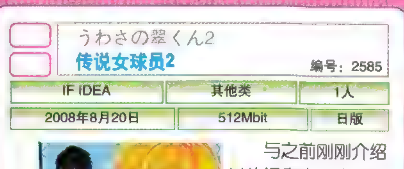


イナズマイレブン
闪电十一人

编号：2583

Level5	运动类	1人
2008年8月22日	1024Mbit	日版

Level5果然是强大的，他们没有让玩家们失望，这次推出的闪电十一人将足球与RPG要素很好的揉和在一起，再加上近乎完美的卡通角色渲染技术，简直就是一部精彩的动漫游戏集合体。游戏中胜利的法则与真正足球比赛中的方法一模一样，进球最多的一方获胜，但是，球员们都拥有超级的必杀技，而各球队的必杀技能力也有所不同。本作突破了传统角色扮演游戏和传统运动游戏的限制，作为掌机上真正意义上的一款运动角色扮演游戏相当成功。

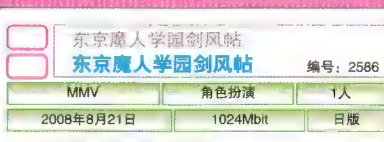


うわさの翠くん2
传说女球员2

编号：2585

IF IDEA	其他类	1人
2008年8月20日	512Mbit	日版

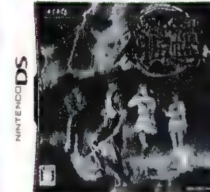
与之前刚刚介绍过的闪电十一人一样，这也是一款足球类型的另类的运动小游戏，不过内容上可就相差甚远了，本作中穿插了大量的对话和图片来交代剧情，玩家需要先了解规则，然后再进行游戏。游戏中的内容都是平面小游戏居多，总之本作只是一款以足球为主题的趣味娱乐型小游戏。看来每次某一类型的游戏推出的时候都会有同款的其他游戏来凑个热闹，本作也不例外，本作是与闪电十一人同时期发售的另一款运动类型的游戏。



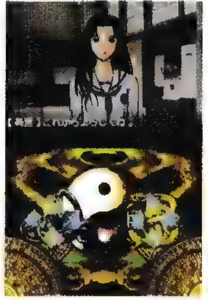
东京魔人学园剑风帖
东京魔人学园剑风帖

编号：2586

MMV	角色扮演	1人
2008年8月21日	1024Mbit	日版



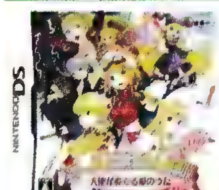
本作为98年PS版游戏的移植版，配合DS功能，可用触控笔随意变换“感情输入系统”的两个不同画面。游戏的封面设计为最原始的“剑风帖”图案，游戏中的人物造型全部延续了之前作品中的原型，没有进行改动，相信老玩家们在进行本作的游戏时一定会被勾起很多以前的回忆的。不过因为是掌机上的移植作品，所以本作与索尼原作也不能完全划等号，游戏中有一些系统和画面的细节部分都进行了相应的调整和改变，不过如果不是玩过原来的游戏版本的话不一定能了解。



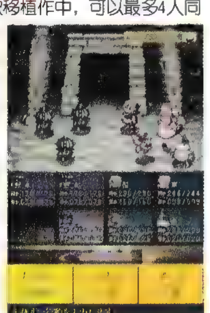
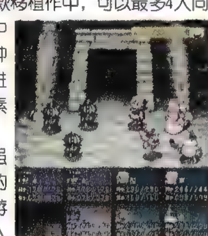
マール王国の人形姫
布娃娃王国

编号：2587

日本一	角色扮演	1人
2008年8月26日	1024Mbit	日版



本作是一款以音乐为主题的角色扮演类游戏，最早于索尼PS平台推出第一作，玩家扮演能够与人偶交流的公主，在游戏中利用人偶及音乐解决各种难题。DS上的这款移植作中，可以最多4人同时进行战斗。游戏中的人物可以使用各种各样的魔法对敌人进行攻击。所有的要素基本上延续了原作，并没有大的变动。虽然是一款角色扮演的复古作品，不过，游戏的系统中还是加入了一定的创新要素，将旧有和创新很好的结合在一起。

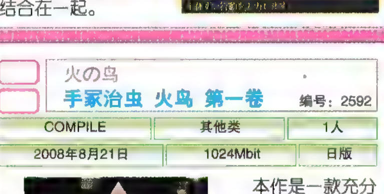



学校のコワイわさ
校园恐怖传说

编号：2589

ARC	其他类	1人
2008年8月21日	256Mbit	日版

提到日本校园的恐怖传说，大多数人都会想起鬼娃娃花子，本作就是以儿童的视角，用花子作为第一主角，为大家介绍日本恐怖校园传说的一款趣味性小作品，不过游戏中的画面并非采用了吓人的拟真型，而是选用了可爱的卡通型画面，从这一点上，玩家们也可以了解本作中搞笑成分居多，所以不用怕怕哦。看看右图，不知大家是否知道，这个女孩子在接下来的一段时间内，将要把旁边的这个男孩子吃掉，不过这也只是笔者的YY罢了。



火の鸟
手冢治虫 火鸟 第一卷

编号：2592

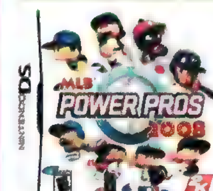
COMPILE	其他类	1人
2008年8月21日	1024Mbit	日版

本作是一款充分利用了DS的看图机能进行DS漫画阅读的软件，完全收录了手冢治虫大叔绘制的日文版漫画《火鸟》的全部内容，没看过这部漫画的青年朋友们可以利用这个机会好好的补习一下，另外，在观看漫画进行播放时可以根据玩家自身的喜爱，进行速度、画面大小等选项的调整。这位大名鼎鼎的漫画作家已经将自己的漫画水平发挥到了极致，所有的漫画作品都有着本作中所蕴涵的一个共同点。希望玩家们能从中找到一点漫画之外的乐趣，一定会相当有趣。

MLB Power Pros 2008
实况职业力量棒球2008

编号：2593

2K SPORTS	运动类	1人
2008年8月21日	512Mbit	美版



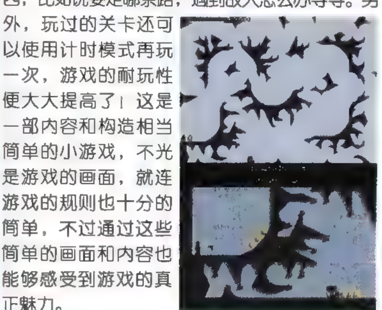
本作是一款以棒球为主题的运动类游戏，游戏一如既往的加入了大量职业棒球的细节和要素，令玩家们有耳目一新的感觉，不过，依然采用了Q版头像，不过还是相当可爱的。在击球时和接球时因为有调整的原因，开始时会感觉到会有一点点不适应，不过习惯了的话就会非常满意这种节奏了。比一般意义上的棒球更有意思，因为每个角色看上去都是那么的天真可爱，而不管是游戏的操纵方法还是游戏画面都非常简练。

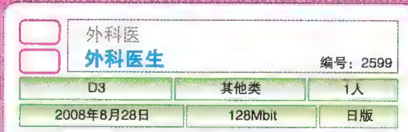
N+
N+

编号：2595

ATARI	动作类	1人
2008年8月20日	64Mbit	美版

本作是根据人气PC上的FLASH游戏《N》进行改变而成的。可以全程使用触控笔进行操作游玩。游戏难度颇高，极具挑战性。玩的时候，玩家需要考虑很多东西，比如说要走哪条路，遇到敌人怎么办等等。另外，玩过的关卡还可以使用计时模式再玩一次，游戏的耐玩性便大大提高了！这是一部内容和构造相当简单的小游戏，不光是游戏的画面，就连游戏的规则也十分的简单，不过通过这些简单的画面和内容也能够感受到游戏的真正魅力。





外科医
外科医生

编号：2599

D3	其他类	1人
2008年8月28日	128Mbit	日版

本作是模仿著名的医生游戏《超执刀》的一款手术类的模拟游戏，是廉价游戏系列的第40作，虽然同属廉价系列，但是游戏中出现的照片大部分采用了真人照，相当的震撼，如果您真的决定要玩这款游戏的话，一定要事先做好心理准备；另外，游戏中出现的很多医学知识对玩家的生活都会有帮助，性价比相当的高。很明显，本作不仅是画面，在系统方面也模仿了时下最有名的手术游戏某某刀，不过在操作方面，本作比那部名作有相当大的改变。

ダクディカル
战略行会

编号：2600

SUCCESS	角色扮演	1人
2008年8月28日	128Mbit	日版

本作是一款正统的战略角色扮演游戏，游戏有着丰富的耐玩性，玩家除了完成主线任务外，还有多达71种不同的支线任务，最终结局也会根据游戏过程中的选择和战斗结果的不同而不同。战斗画面方面，上屏幕是玩家和敌人的各种资料信息，下屏幕则是战斗动画，相当看起来相当方便，可以说是一款传统风格比较浓厚的RPG游戏。这部角色扮演游戏不仅风格另类，就连战斗画面也十分有趣，下方的触摸屏幕中将显示游戏中的战斗画面。

のりもの王国
载具王国

编号：2601

D3	竞速类	1人
2008年8月28日	256Mbit	日版

本作是一款非主流的竞速赛车游戏，游戏中登场的赛车，不论是外形还是可用技能都比较另类，尤其是操作方面更是让人如坠雾里，在触摸屏上使用触笔时会出现类似于小手一样的小标识，可以驾驶多种不同的交通工具并完成对应工作的驾驶游戏。玩家在游戏中的目标就是成为可以驾驶不同载具的驾驶员，通过驾驶不同的载具来完成不同的工作，从工作中慢慢提升自己的驾驶水平。独特的操作方式，再加上动感十足的画面，玩家一定会很开心。

前言

《大合奏》是任天堂推出的音乐游戏，这款作品是伴随着NDS首发的，可以说是目前最自由的音乐游戏了。因为它和传统的音乐游戏不同，不但可以演奏游戏中带的曲目，还可以用各种编曲功能进行自编曲目，可以自己演奏，也可以和朋友分享。《大合奏》初代发售后，由于收到玩家们的好评，官方征集曲目，推出了一个资料篇性质的歌曲包，但这也解决不了歌曲时效性的问题。不过在这次推出的《大合奏DX》中被完美解决了，玩家自制曲目之后可以发到网上投稿供大家下载。目前众多热门流行歌曲或动画歌曲都被做成了《大合奏DX》的歌曲，截至到现在，玩家投稿曲目多达2400首，非常强大。随着《大合奏DX》的推出各种各样的软件都出现了，本次不但给大家介绍《大合奏DX》还介绍了一款非常强的曲目管理工具。

演奏方式

作为一个音乐游戏，《大合奏》拥有独特的演奏操作方式，前作中只有按键的，中间会有部分需要触摸。在本作中不但对这些进行了改善，还增加了新的演奏方式。

在这一作中，按键操作的演奏分为1键、4键、8键和10键演奏。1键演奏按任意键都可以，是最简单的。4键稍微难一点，需要左右手按键配合了。8键要用↑↓←→XYAB这8个键演奏，10键的再加上LR两键，这两种较难操作，需要多练习才可以。

新的演奏方式是吉他，用方向键加上触笔，触笔的功能是在下屏扫弦。虽然觉得没上面普通演奏难，但是遇到速度快的歌曲时，快速用触笔划也是很累的。

自由演奏

一般的音乐游戏只能演奏游戏中已经给出的谱面，无法进行自己随意演奏，相比这点，大合奏系列就非常不错。自由演奏是大合奏系列的一大亮点，可以通过主机上的按键操作来随意演奏，之前的只有按键演奏，这次又新增加了几种，下面就来介绍一下。

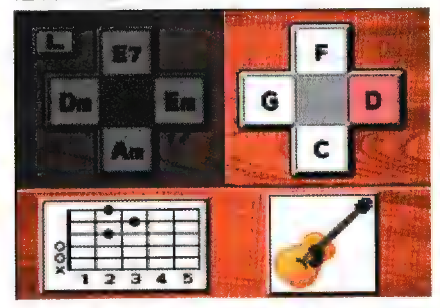
按键演奏：最基本的演奏方式，也是最便利的一种。除了LR选择键和开始键以外，其他按键都分别对应一个音符。用这种演奏方式可以演奏大部分只有两个八度的乐曲，而且这种方式操作方便，手指可以灵活活动，即使是节奏略快一点的也可以，缺点是转换八度的时候比较麻烦。

下面是按键演奏的操作说明。

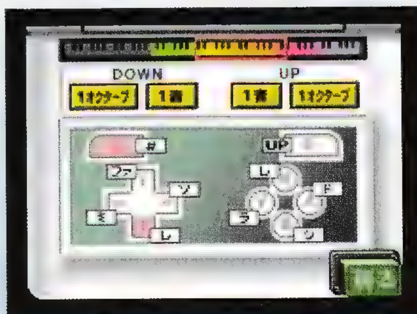
按键	对应
↓键	对应音符do
←键	对应音符re
↑键	对应音符mi
→键	对应音符fa
Y键	对应音符so
B键	对应音符la
A键	对应音符si
X键	对应音符do（高音）
L键	按住后变升调
R键	按住后升一个八度

键盘演奏：这种演奏方式是模拟钢琴的琴键，只要在触摸屏上点击这些琴键就可以演奏。这种演奏方式的好处是非常容易上手，不像按键演奏那样刚开始时记不住键位。缺点是由于白键只有11个，音域不广，基本上只能算有一个八度，可以演奏的乐曲就会少一些，一些较快的乐曲也不容易演奏。

吉他演奏：模拟吉他的演奏方式，方法是按住方向键后用触笔在下面琴弦处做扫弦动作。吉他演奏的上屏可以直观地看到弦律，在按方向键的时候上屏还有指法显示，L键用来切换弦律。下屏是吉他的琴弦，如果觉得距离不适合自己，可以在下面的弦幅中进行调节。コード变更是用来变更弦律的。吉他演奏方式虽然简单，但是需要有一些吉他的知识，不然也是无法演奏出曲子来。吉他下屏的按钮必须要长按才可以，这也是避免误操作。



另外，在按键演奏和键盘演奏两个模式中，下屏的上方有一个条，这是用来调整音阶的，可以升降一个音，或者升降一个八度，方便你演奏曲子。不过演奏中调整很影响整体效果，只能说是用途不大，比较鸡肋。



用歌声来歌唱

本作中新加入的系统，只对应有歌词的歌曲。歌模式分为歌声类型诊断和歌唱练习两种。玩家只要对着麦克风唱就可以了，推荐的距离是15CM–20CM以内，不然就听不到声音了。

歌声类型诊断：对你演唱进行类型的测试。找一首自己会唱的歌曲唱一遍之后就会给出诊断结果。上屏显示你歌声的类型以及目前这首曲子和你的适合度。

下屏显示推荐你去唱的歌曲，然后给出曲目的下载。

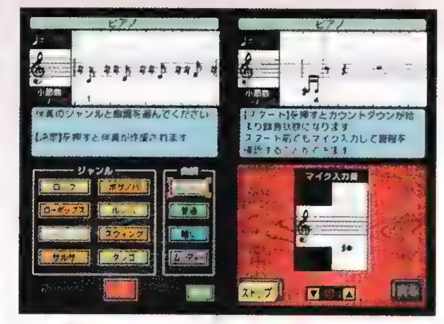
歌唱练习：在上屏中会显示出歌曲的歌词，同时还有卡拉OK式的歌词节奏显示模式，下屏歌曲进度。在下屏的右边有上下箭头，可以进行升降调的调整。

演唱完毕之后，会对你的歌声进行各项的评价，上屏会给出得分，之后就会在歌曲下屏显示你的分数了。

如果你对自己的歌声有自信，在大家联机演奏的时候，你可以选择歌唱模式来高歌一曲。但其实NDS无法对声音进行细致识别，只要有声音就行了，不过这样就没意思了。

作曲模式介绍

本作的作曲模式也有了很大的强化，作曲的曲目总共可有100首，作曲方法也增加了。



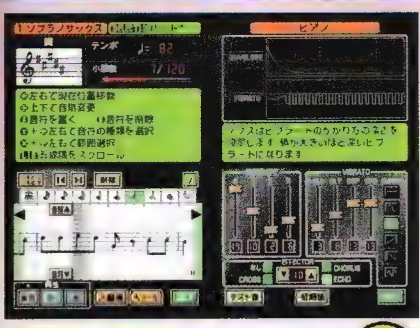
哼歌作曲：在前作就出现的，不过前作的识别能力比较差，这次稍有提高，如果用这种作曲的话，即便没有什么乐理知识也可以，但是最后声音会比较乱，要自己进行调整，不然不好听。哼歌作曲时调整好速度，在下屏按下开始按钮就可以开始了，输入声音结束后可以在曲子中加入各种风格的伴奏，使之前觉得单一的声音变得更好听。

键盘作曲：本次新增加的方式，和前面说键盘自由演奏方法差不多。用下屏的琴键输入即可，这种输入方法的优点是不用使用触笔在下屏慢慢录入，缺点是演奏时要流畅，不然节奏就不对了。键盘作曲的方法和哼歌差不多，只不过输入变成了触摸屏，最后也可以增加各种伴音效果。

本格作曲：需要在下屏用触笔输入五线谱的音符，是最专业的作曲方式。优点是精准，不像前两种会出一些差音，但缺点是太累了，绝对是个体力活。千万不要抱着简单的想法。

本格作曲不光可以用触摸屏输入，还可以用按键输入。方向键左右控制光标的移动；方向键上下控制音阶变更；A键输入音符；B键删除音符；Y+方向键左右调整音符类型，如8分音符、16分音符等；X键+方向键左右调整选择范围；LR键移动光标，一次跨半个小节。

在下屏的编辑中，可以进行复制粘贴等操作。ツール中可以进行乐器变更、音色调整等操作，十分方便。此外还能调整音量高低，还有左右声道平衡，自动伴音效果也是可以设定的。



作曲机能一览

项目	机能
保存曲数	100曲
和弦数	8和弦
乐器数	58种类
小节数	最大120小节
调号	最大7个
鼓类乐器	最大８和弦
节奏变更	一首曲子中最多30回
全体音量设定	可以
音量变更	一个和弦中最多9回
立体声设定	可以
音域限度	一个和弦中两种音域 最多变换19次
乐器的音色调整	可以
即时输入	可以
歌词输入	可以
拍子	4/4・3/4
曲间复制粘贴	可以
伴奏自动生成	类型：4拍子8种、3拍子4种、曲调：4种
和前作自制曲交互	不可

乐谱交换和投稿

乐谱交换是前一作的系统，自己制作完曲目后可以和其他玩家通信交换。不过，这次由于增加了WI–FI机能，作曲完毕之后可以通过WI–FI网络直接上传到官方的服务器上，供各地玩家下载。最大作曲数目是100首。

歌曲下载

这次大合奏DX的歌曲可以在WIFI上进行下载，下载的最大歌曲数目是100首，正常的情况无法删除下载曲目，即便用游戏中复位存档的方法也不行。在下载时候可以先试听歌曲，然后选择是否进行下载，还能给下载歌曲进行评级。

由于最初的那个8M存档ID已经被任天堂BAN掉了，不能在WIFI上下载了。但是有达人制作了一个工具，可以添加或删除歌曲。所谓添加就是将.bbs或.bdx的文件添加到存档的编曲空间中，而且这个工具还具有歌曲试听的功能，非常强大。之前官方提供下载和网友上传的曲子可以用工具添加到存档中，后面我们就会介绍到这个工具。

烧录卡运行相关

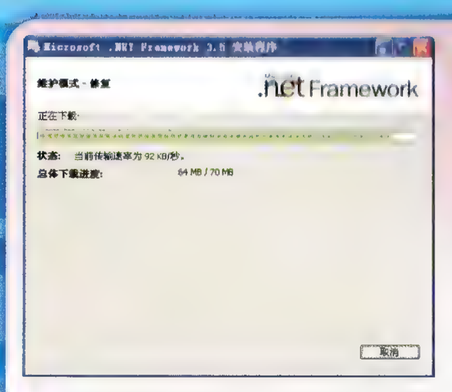
这次大合奏由于要存储很多歌曲，所以存档变大了，不少烧录卡在大合奏刚出的时候都无法正常支持，不过各个烧录卡相继推出了一些解决办法。

R4烧录需要在内核上打一个突破存档大小限制的补丁，这样就可以支持8M存档了，解压后替换到卡里即可。DSTT等也相继更新了自己的内核。目前世面上的烧录卡基本都可以支持8M存档了。

最强的大合奏软件

《大合奏DX》虽然推出了很长时间了，但是官方可以通过WIFI下载的自制曲目仍然在不断更新，玩家们投稿非常积极。一些不能WIFI下载的朋友也不用担心，一样能享受到自制的乐趣。这次就给大家介绍一款功能强大的《大合奏DX》曲目导入导出的软件——dagausser，这款软件的作者是neobeo，让我们对他表示感谢吧。

软件使用技巧



由于这个软件基于.Net framework 3.5开发的，所以必须安装，如果WINDOWS自动更新安装过就不用再安了。

Net framework 3.5的系统要求

支持的操作系统： Windows Server 2003；Windows Server 2008；Windows Vista；Windows XP

处理器：400 MHz Pentium 处理器或与之相当的处理器（最低配置）；1GHz Pentium 处理器或与之相当的处理器（建议配置）

内存:96 MB(最低配置)；256 MB(建议配置)

硬盘:最多可能需要 500 MB 的可用空间

CD 或 DVD 驱动器：不需要

显示器：800 x 600，256 色（最低配置）；1024 x 768 增强色，32 位（建议配置）

运行 dagausser

解压后可以看到几个文件和目录。其中Downloaded目录中的是任天堂官方提供的下载曲目，Ripped是从卡带中导出曲目存放的文件夹，Variety是自编曲目的文件夹。一般下载到的.BDX或.BBS文件的曲目都放在Variety下，如果放到Downloaded下也是可以的，都能检索出来。

Degausser就是软件的主程序了，另外一个文本格式的degausser是英文的软件介绍，里面有一些快捷键的操作。下面让我们来看一下这个软件的主要功能吧。

菜单功能介绍

首先先双击Degausser运行，打开的时候由于要检索曲目列表可能会稍微有些慢，不要认为是挂掉了，多等一会就行。

FILE（存档操作相关选项）

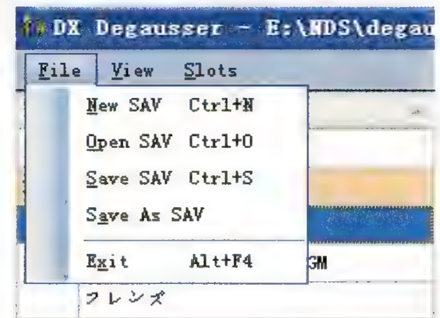
—NEW SAV：创建新的存档。

—OPEN SAV：打开存档文件。

—SAVE SAV：保存当前存档。

—SAVE AS SAV：将存档另存为。

—EXIT：退出软件



VIEW（列表显示相关选项）

—DOWNLOADED SONGS：显示下载歌曲。

—CUSTOM SONGS：显示自编歌曲。

—EMPTY SLOTS：显示空档。

—REFRESH：刷新列表。

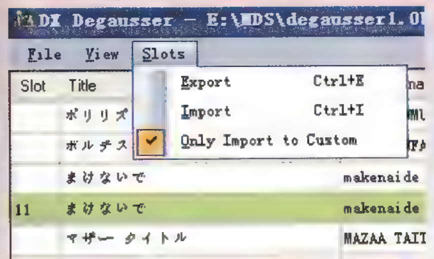
—BDX FILES：显示BDX文件。

SLOTS（导入导出相关选项）

EXPORT：将存档中曲目导出到Ripped文件夹。

IMPORT：将曲目导入到存档。

ONLY IMPORT TO CUSTOM：只导入到自编曲目档。



软件使用技巧

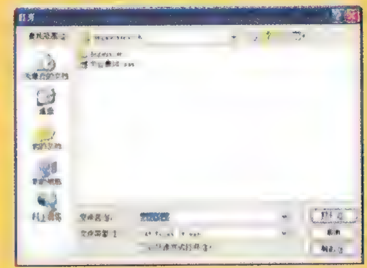
1、点击图中红框的按钮可以按分类显示列表，SLOT是按文件夹曲目、卡带内下载曲目、卡带内自编曲目的顺序显示；TITLE是按歌曲名字的顺序显示的；TITLE(Romaji)是按歌曲的罗马字名称排列显示。这种显示的好处是可以看出同名歌曲自己有没有添加过，非常方便。当然，上面只说了3种，一般用的是SLOT和TITLE，后面几种都不常用。

2、这个软件最大的优点是可以试听歌曲，选中后，下面有PLAY的按钮和进度条，点击后就可以试听了，效果和游戏中的基本相同。另外在进度条的下面有歌曲数目显示，一幕了然很方便。

[illegible]	
Alt + P	试听时播放或者暂停
Delete	删除曲目
Ctrl + N	创建存档
Ctrl + O	打开存档
Ctrl + S	存储文件
Alt + F4	关闭软件
F2	显示下载曲目列表
F3	显示自编曲目列表
F4	显示空档
F5	刷新列表
F6	显示BDX文件
Ctrl + E	导出
Ctrl + I	导入

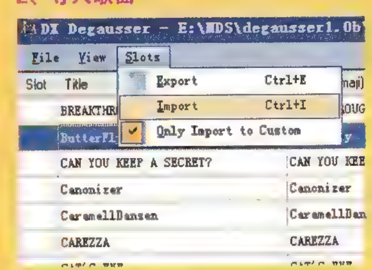
-软件具体使用方法介绍-

1、打开存档



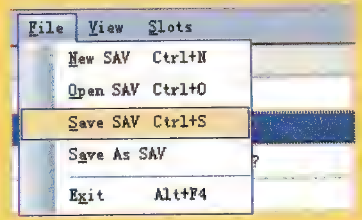
打开软件，用OPEN SAV打开游戏存档。

2、导入歌曲



在歌曲列表上点击左键然后选择SLOTS中的IMPORT就可以把歌曲导入。如果选择了ONLY IMPORT TO CUSTOM，那么歌曲只被导入到《大合奏DX》中自编曲目一栏中，然后可以自己进行调整或者改编。如果没选择这个，那只会添加到下载歌曲一栏中，不能改编。

3、保存存档



将添加好曲目的存档存储后，放到卡中就可以演奏那些歌曲了。

《勇者斗恶龙5 天空的新娘》完整游戏流程

文/NdsBBS.COM
四目鱼光

NDS	Square-enix	2008年7月17日
	ACT	1人/5040日元
勇者斗恶龙5 天空的新娘	1024Mbit	

操作说明

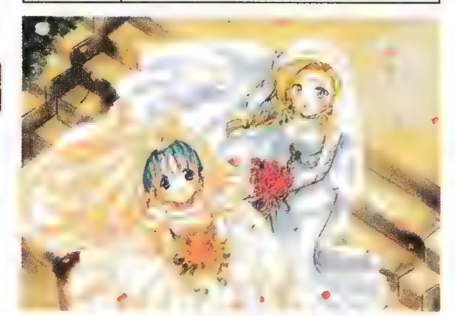
方向键	控制人物及菜单光标的移动
A键	确定、对话、调查键
B键	取消、同伴对话快捷键
Y键	地图切换、快捷关闭菜单键
X键	打开主菜单
L、R键	左右旋转视角，同时按下L、R键可以返回初始视角

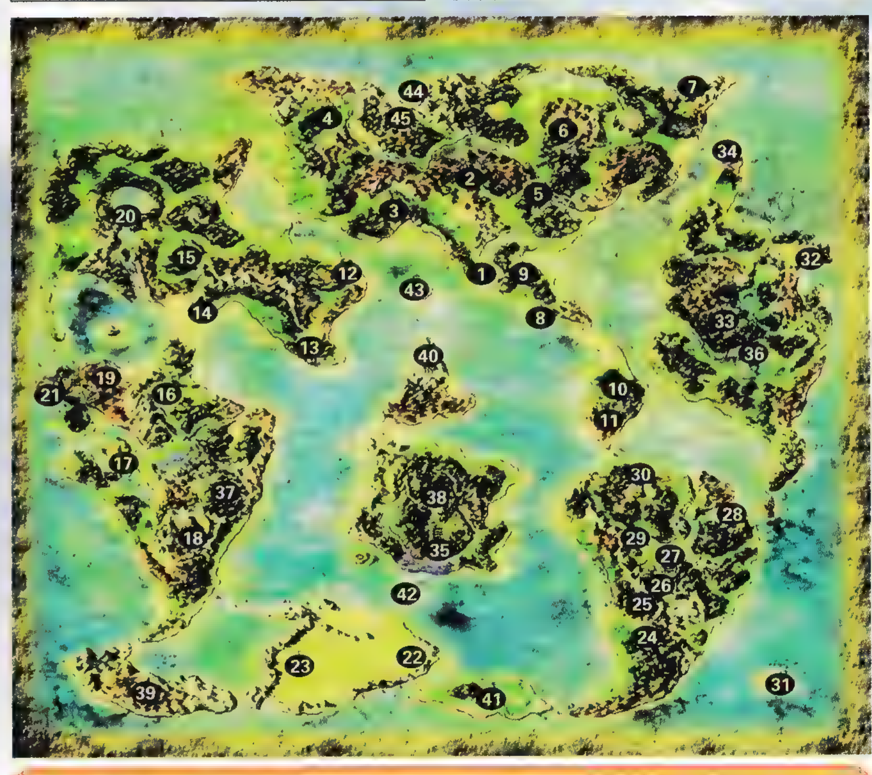
标题菜单说明

ぼうけんをする	开始冒险
ちゅうだんしたぼうけんをする	从中断记录开始冒险(有中断记录的前提下)
ぼうけんのしょをつくる	创建冒险书
ぼうけんのしょをけす	消除冒险书

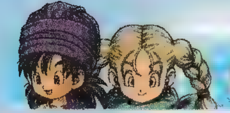
游戏菜单说明

项目		
はなす	和前方的NPC对话，如果前方没有NPC,则直接和同伴对话	
じゅもん	使用咒文，注意在菜单里只能使用移动中咒文	
どうぐ	道具,选择好道具之后,一共有6种分支	
	つかう：使用	
	わたす：交给	
	すてる：丢弃	
	そうび：装备	
	インパス：识别(这个必须要习得インパス咒文以后才能开启)	
	やめる：返回	
しらべる	调查	
つよさ	强度	
	レベル：级别	
	ちから：力量，影响攻击力	
	すばやさ：速度，影响战斗中的行动速度	
	みのまもり：守备，影响物理防御力	
	かしこさ：智慧,怪物同伴的智慧达到20点便可以自由指挥战斗中的行动	
	うんのよさ：运气，影响到战利品	
	こうげき力：攻击力，现在的总攻击力	
	しゅびカ：防御力，现在的总防御力	
さくせん	作战	
	まんだん：让队员自动使用回复咒文补充HP	
	そうび：改变全员的装备品	
	ならびかえ：改变队伍顺序	
	さくせんかえ：改变同伴的作战方针	
		カンカンいこうぜ：全力进攻
		バッチリがんばれ：好好加油
		おれにまかせろ：交给我了
		じゅもんをつかうな：勿用咒文
		いのちだいじに：珍惜生命
		めいれいさせろ：听我命令
	どうぐせいり：将同伴的非装备品统一放进行囊	
	ふくろせいり：整理道具行囊	
		しゅべつじゅん：按照种类排列顺序
		あいうえおじゅん：按照假名排列顺序
	せんとう速度：调整战斗速度、背景音乐和效果音的音量	
	ちゅうだん：中断游戏，注意有些场景(如村庄内）无法进行中断	





¤ 1、ビスタ港
¤ 2、サンタローズの镇
¤ 3、アルカパの镇
¤ 4、レヌール城
¤ 5、ラインハットの关所
¤ 6、ラインハットの城
¤ 7、古代の遗迹
¤ 8、海边の修道院
¤ 9、オラクルベリーの镇
¤ 10、森深きほくら
¤ 11、神の塔
¤ 12、ポートセルミの镇
¤ 13、カボチ村
¤ 14、魔物のすみか
¤ 15、ルラフエンの村
¤ 16、うらさのほこら
¤ 17、サラボナの镇
¤ 18、死の火山
¤ 19、山奥の村
¤ 20、泷の洞窟
¤ 21、封印のほこら
¤ 22、沙漠のほこら
¤ 23、デルパドールの城
¤ 24、ネッドの宿屋
¤ 25、チゾットへの山道
¤ 26、チゾットの村
¤ 27、グランバニアの城
¤ 28、试炼の洞窟
¤ 29、北の教会
¤ 30、デモンズタワー
¤ 31、ジージョの家
¤ 32、海の神殿
¤ 33、エルヘブンの村
¤ 34、最果てのほこら
¤ 35、天空への塔
¤ 36、トロッコ洞窟
¤ 37、迷いの森
¤ 38、妖精の城
¤ 39、ボブルの塔
¤ 40、大神殿
¤ 41、メダル王の城
¤ 42、名产博物馆
¤ 43、カジノ船
¤ 44、オークジョンかいじょう
¤ 45、封印の洞窟



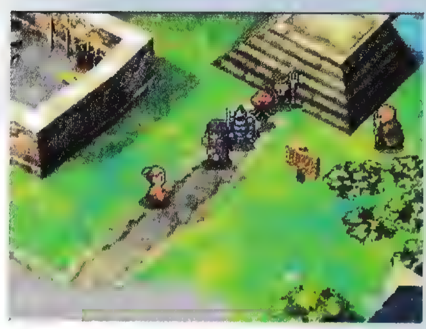
幼年时期

幼年时期主角主要是跟随父亲一起冒险，可以行动的区域也有严格限制，当然，出没的怪物实力也较弱，玩家可以依靠父亲这个强大的战士来保护自己。

海港归途

一开始屋内聚集了很多人，其中一个背着剑的中年男人很焦急的走来走去，其余的人也在忙上忙下。原来这个中年男人正在等自己的儿子的出生，也就是主人公的出生。伴随着婴儿的哭叫声，主人公诞生了。兴奋的中年男人走进里屋将孩子抱起，时光飞逝画面转换到了主人公的童年时期。

主人公醒来后，与父亲对话完毕便可以出门来到船的甲板处。在船上可以自由行动，和船上的每个人员进行交谈，并在进入船上的其它



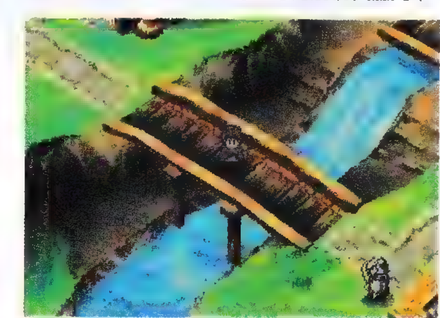
房间时，对抽屉和柜子以及宝箱等进行调查（后面无论在哪处，都可以这样获得道具），将得到道具。和所有的成员对话完毕（最重要和船长对话），返回父亲的房间与其对话，再次去船长处进行交谈，接着再次回房间和父亲对话触发剧情。对话完毕，父亲便径直一个人出门了。此时船也靠岸了，去到下船口找到父亲，等待父亲与船长对话，然后再和父亲对话。中途会出现一个红衣小女孩将两人撞开，随后红衣女孩的父亲和主人公父亲对话，对话完毕，主人公和父亲对话，并选择两次确定就下船了。下船后，可以自由行动，但是走不了多久就会触发剧情开始战斗。依靠自身的力量对付出现的怪物很危险，自动触发剧情，父亲过来帮忙，战斗胜利。

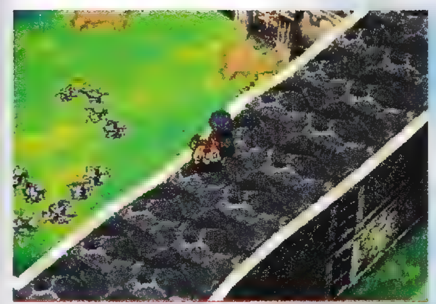
接着父亲就带着主人公来到了サンタローズ村，然后一个领路人出现将主人公和主人公的父亲带至一间房内，与其对话中途选择两次

确定，然后出现一个小女孩将主人公带至楼上看书，随后小女孩离去，下楼和父亲发生对话。此时，父亲会起身离去，出门跟随父亲发现他乘坐竹筏进入了山洞。顺着父亲乘坐竹筏处的左边道路前行至山洞，此外在进入山洞前可以在武器店购置一把好点的武器再进入，武器店就在领路人房子的前面。

进入山洞后一直向前走（害怕在里面被怪物杀掉，可以在洞口练级），此时出现岔路向左走，走到尽头将获得药草，回到岔路口，对直向上走看见楼梯，从此处下楼来到第二层。向左走在宝箱处获得50G，向右走并环绕这个回行路走将发现另一宝箱，获得皮の盾，顺着路线向下走，来到另一岔路口向右走，走到尽头看见楼梯下楼，来到第三层。径直向前走，遇见岔路口向上走，遇见岔路口，向上走开启宝箱获得旅人の服，向下开启宝箱获得圣なる原石。按原路返回村庄，来到领路人的房间与其对话休息一晚。

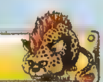
第二天，跟随父亲以及领路人和昨天的小女孩出发来到アルカパの町。等待剧情发生完毕



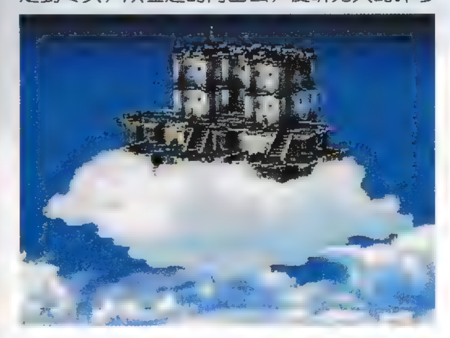


后，就可以自由活动了。ビアンカ（昨天的小女孩）将和主人公一路同行，去到武器店下方的被水环绕的陆地上，与陆地上的两个小孩子进行对话，对话完毕和ビアンカ一起返回父亲处，发生剧情。此时在返回的途中，可以先在武器店购买回旋镖，方便在后面的战斗中攻击性增强。

夜探鬼城

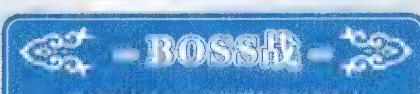


半夜的时候，ビアンカ来到主人公的床前将其弄醒，然后一起出门离开这个村。出村向左走去往レヌール城。这是一个城堡，正门是无法进入的，两人从旁边的路绕道城堡的后面，此时转换视角将会发现楼梯,从楼梯爬上城堡。看见门就进入，一进入城门自动的关闭，那么就前行吧！呈现在眼前的是6个棺材，向前走下楼，此时ビアンカ被装在棺材里的6具骷髅尸抓走了。下楼，来到第六层，将看见一些门卫雕塑，对其中的雕塑进行调查将触发战斗，径直朝前走走到尽头，从左边的门出去，便听见人的呻吟



声。对天台上的两座墓碑进行调查，将会救出关在棺材内的ビアンカ。两人径直前往，将发现另外一道门。在这层将会看见一个幽灵，与其对话，将出现一道暗门。进入此暗门，来到第五层。与房间内另一幽灵进行交谈，这个幽灵就是这个城堡的王妃。对话完毕前行，在房间中发现:[名产品]银のトレイ、手织りのケープ、药草三样道具。走到尽头将看往下走的楼梯，下楼。此时进入一间黑漆漆的房间，里面没有灯，前行只能依靠出现的雷光，顺着楼梯朝下走。下楼后在顶处将获得キメラの翼和[名产品]银のポット，接着从中间的大长廊通过，此时会遇见国王的幽灵，与其产生对话，对话完毕，国王将主人公带至城堡的另外一边。向上径直前行，随着楼梯下楼，过长廊到达另外一边，顺着楼梯继续下楼，最终走到城堡的第

一层。此时，刚才不能被打开的正门也能打开了，站在大门口，朝门的右边前行，来到城堡的厨房。调查厨房中的罐子，可以获得草药和火把。获得火把后，径直上楼来到第三层楼，此时使用刚才拾取的火把照亮道路，便会遇见幽灵BOSS，与其对话，对话完毕，两个主人公掉落在楼底。先和楼下的小幽灵对战，然后一路厮杀回去，在阳台处发现BOSS，和其对战。

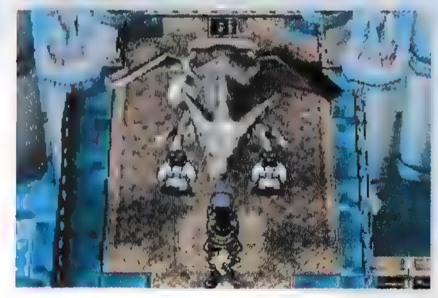


BOSS战

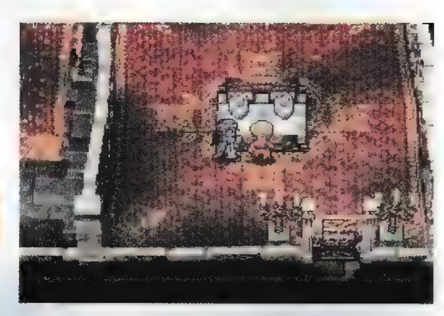
回到アルカパの町，来到被水环绕的陆地处，和之前的两个小孩子进行交谈，将获得小豹子。然后去往村子中的旅馆处，和父亲对话选择确定，然后和父亲一起返回原始之村，此时ビアンカ不再跟随主人公，主人公和父亲在村中休息一晚。

妖精国度

第二天起床后去往村中的旅馆处（穿绿衣戴绿帽的老头处），在旅馆的地下室将看见一个妖精，与其对话，对话完毕，妖精消失。返回家中，去往家中的地下室将再看见妖精，与其对话发生剧情，出现时空楼梯，顺着楼梯向上走，便来到了妖精界。小妖精将领着主人公来到妖精国的女王处，与其对话完毕，接收了帮女王夺回春风のフルート的任务，此时小妖精（ベラ）自动加入队伍。两人朝村口走去，在村的右手边是防具店，在此处可以给小豹子购买防具，[illegible]面的作战。



接着出村，出村后朝走边径直走，将会发现一个山洞。从洞口进入，顺着向下走，遇见岔路口朝左边走去，径直向前走，看见分岔路，朝上走将获得25G和100G，接着一直往下走，来到楼梯口，从楼梯处往下走，来到第二层。左边有个楼梯可以下去，但是没必要下去，向右边走，看见出口向上走，出现岔路朝右边走，走到尽头将看见楼梯，从楼梯处下来到第三层。出现三个分岔路口，按中间的路口往下走，将在此处发现素早さの种，看见岔路口，向左走再往下走看见楼梯，下来来到第四层。同样，在获得素早さの种处一直往下走并向右转接着再往下走将看见楼梯，从该楼梯下来也可以到达第四层。到达第四层后，径直朝上走将发现键の技法，注意必须先开启这个宝箱获得该键の技法才可以打开下面的门，打开紧闭的大门，分别开启宝箱将获得命の木の果和120G。

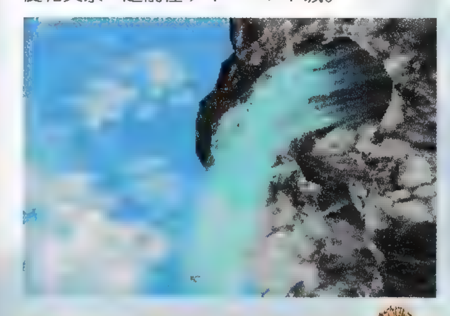


按原路返回妖精国，在进村的左边的旅馆处休息一晚。第二天醒来在原始村中，下楼去往地下室，通过时光楼梯再次来到妖精国。出村一直往上走，去往冰之城堡。开启这个城堡的大门必须依靠刚才获得键の技法进去。注意进门处的地板有裂缝，会让人掉下，并且由于城堡是冰砌的，每移动一步实质就为走动了四格，所以在前进的时候先预算好行动路线。此外，在这个城堡中还会有成群结队的蝙蝠出现，并且它们会释放出一种可以催眠的魔法，不过主人公使用回旋镖还是能够很好的将其消灭掉。进门的时候向右移动，在顶处将发现两处楼梯，右边的楼梯下去通往第二层，上面的楼梯通往负一层。进门向左边移动，走到最左下角，从楼梯下来来到负一层，在该层将获得5G和キメラの翼。在第二层将遇见BOSS，与中间的怪物对话完毕便开始战斗。

-BOSS战-

[illegible]

按原路返回妖精国，与女王进行对话，对话完毕就回到原来的世界即原始村。走出地下室，返回房间，遇见一个男人，与其对话。对话完毕，去往教堂。在教堂处找到父亲，与其对话，对话完毕，父亲就径直先走了，出教堂走到村子的道路上向左边走去，在出村口遇见父亲，便和父亲一起前往ラインハット城。



王宫变乱

进入到ラインハット城由士兵带着前往见国王，与国王对话完毕，下楼和整个城堡中的人进行对话，然后返回国王处和国王产生对话，对话完毕从楼梯处下楼。下楼后向右走将会看见父亲，径直前行走到尽头向右转，从门进入将看见王子在里面，和其对话，对话完毕前往前面一个房间开启宝箱，但是宝箱里面什么也没有，再回到与王子交谈的房间发现王子不见了。调查王子刚才坐的凳子，将会出现王子消失的原因。原来一大群人冲进来，将主人公打昏然后把王子绑架走了。清醒后的主人公随即跟着出门，便看见那群人带着王子上了竹筏逃走了。返回城堡，找到父亲，和父亲对话完毕，父亲将出门前行独自解救王子。跟着父亲的足迹前行。

出城堡，朝东边走去，将会发现一个山洞，进入了山洞就看见父亲在里面和怪物进行着战斗，必须绕路才能前行至父亲处。站在可以看见父亲战斗的入口处，向右边前行，遇见岔路仍然向右走，走到尽头从楼梯处下来，在这附近将看见两个宝箱，开启宝箱将分别获得毒消し草和力の种。在这两个宝箱上面有间房子，进去后将看见绑架王子的坏人，并且在里面可以获得すごろく券。获得了毒消し草和力の种这两样道具后，顺着发现道具处向上走（注意不要上楼梯），沿途可以发现另一宝箱，开启

后将获得180G，走到可以看见小河的尽头想做边走，接着径直朝下走，然后朝左转便来到了父亲和怪物的作战处。战斗结束了之后，怪物逃跑，父亲加入了主人公的队伍。踩下出现的机关，石门便打开了。此时将看见竹筏停泊在河边，沿着河流前行，在分岔路口向下走，走到尽头将获得魔物の饵。往上走接着向右转，继续前行，在转弯处将看见宝箱，开启宝箱也得到エルフの饮み物，竹筏继续前行，在转弯处可以看到水牢的入口，驾船前往水牢。

到达水牢后将看见王子（ヘンリ），这时父亲将一拳把牢门打开，和王子进行对话的时候父亲会给王子以耳光，刚把王子解救出来就会出现一群敌人将主人公们包围。此时父亲独自出来阻挡敌人，主人公则和王子一起驾船逃离该地。逃到门口将会遇见BOSS，与其对话完毕就开始战斗。

青年前期

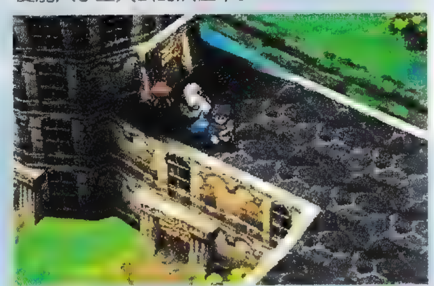
到了青年时期以后，玩家只要买到了马车，就能够人抓怪物了，不要忽视初期的某些杂碎怪物，一直培养下来，到了后期也能成为相当强力的伙伴。

挣脱牢笼

10年过去了，主人公和王子沦落成劳工修建神殿。上楼和楼上绿发的王子（ヘンリ）发生对话。此时再下楼将看见外面的天已经是黄昏了，去往休息室。在休息室中和每个人发生对话，等对话完毕，将有监工出现，催促劳工们开始干活。去往最底层，主人公将看见正在被监工毒打的一个劳工（マリア），这时主人公将和没有毒打劳工的监工进行对话，对话完毕，战斗开始。

监工死了，这口气虽然除了，但是主人公们却被关进了监牢。在牢房中，主人公和王子进行对话，两次对话完毕触发剧情。解救出来的劳工（マリア）的哥哥出现，为了感谢主人公的救命之恩，决定帮助其逃离这个地方。并且临行前告诉主人公们，当神殿建造完毕，所有参与建造的劳工都将会被杀掉，为了避免妹妹被波及，便要求主人公们把妹妹一并带走。

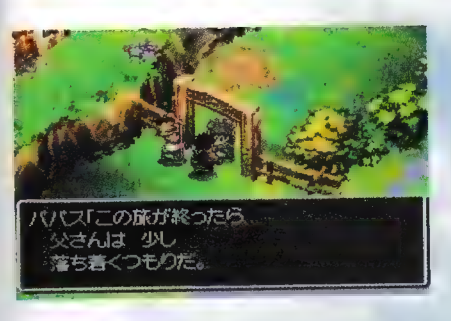
主人公们一行被装进木桶随波逐流，通过瀑布漂流到了一个村子中，主人公醒来发现身处修道院之中。此时王子前来，与王子对话，对话完毕完毕去修道院寻找マリア，在大堂处将看见マリア正在接收洗礼。等待仪式完毕，找到王子，然后一起上前与マリア对话，对话完毕将得到マリア赠与的1000G。接着主人公又和王子对话，选择确定，等待剧情的发生，王子便加入了主人公的队伍中。



王子复仇

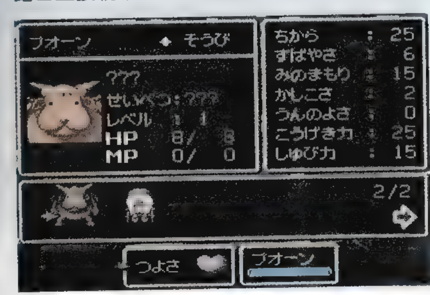
离开这个村子，朝北前行来到オラクルベリーの都,一个豪华的城市（终于不再是村了）。在城市中心闲逛熟悉环境，并且在逛街的途中为王子买些衣物，将王子装扮一番免得怪物认出。等待夜幕降临，去往城中最左上边的房子，在这里可以购得一辆马车。坐上马车朝北前行，可以去往サンタローズ村。在村口的左边有处山洞，与洞门口的老头对话，直到山洞里面藏有重要的物品，下马车然后乘上老头背后的竹筏进入山洞。

在一块被水环绕的陆地上着陆，上了陆地后,直接从楼梯口下楼，此处的怪物的攻击力强大了许多，可以在此处进行练级。此外，该处有练级法宝－金属史莱姆,消灭一个怪物获得1000



＋经验值。当史莱姆单独出现，或者说几只一起但是没有其他怪物存在，逃跑几率是相当高的但是命中几率却很低，不过当它和其他怪一起出现时就能很轻松的将其消灭。

下楼后对直往上走，遇见分岔口向右边走开启宝箱获得850G，向左边走并朝上走将看见另一个楼梯口，从此处下去。下去后一直朝上走将看见另外一个楼梯入口，从这个阶梯下去。接着一直朝前走，此时发现前面没法通过，返回上层，将上层楼的黄色石块踩掉，接下来再回到刚才被堵住了去路的地方,现在可以通行了。朝左边走去可以开启宝箱将获得暗のランプ。向右边走，并朝上走将获得素早さの种和铁の胸当て。从此处往下走，看见通往上层的楼梯口，顺着路前进又会发现一个通往上层的阶梯口。回到去往刚才获得道具的分岔口，往右下边走，来到一个楼梯口，下去后直接前行直到遇见岔路口直接朝下走，中途遇见的两个分岔口不要

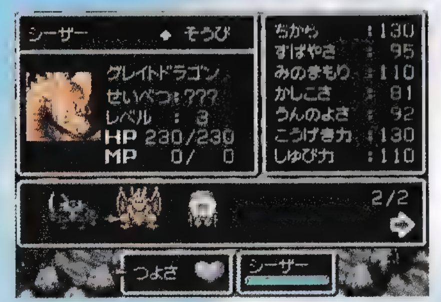


管，直到走到第三个岔路，向左向右转都可，顺着这个回字型路前行，直到走到回字路的下端向上走，看见楼梯下去。在这层山洞中将获得皮の腰　き、力の种、天空の　以及パパスの手纸。阅读这个信纸上的内容，信是主人公的父亲写的，父亲在信上讲到他之前在社会上的奔波是为了寻找主人公的母亲，主人公的母亲拥有通灵这种特殊的能力，也正因此被妖魔抓走了。还提及到主人公必须具备天空系列装备才能进入魔界。信阅读完后，主人公获得了パパスのてがみ。接着对左边的剑进行调查将获得天空之剑(天空のつるぎ)。

此时主人公将天空之剑拿起比划，但是不能很好的控制，随即屏幕上将出现“主角装备不能”。按照原路返回，在旅馆处休息一晚。第二天主人公和王子便去往ルカパの町，在这里可以对两人的武器个防具等进行整理，最后去旅馆休息一晚，晚上王子会想起以前在ラインハット城生活的日子，于是决定第二天就回到ラインハット城去看看。

第二天起来，主人公和王子朝右边的道路前行(不用出村),接着顺着地下通道来到ラインハット城。然而守门的门卫不让两人进入城堡,绕行到城堡的右边,然后乘坐竹筏去往城堡的桥下。转换好视角之后,将会发现入口。从该入口处进入,踩动机关,石门便打开了。顺着道路前行,进入一间牢房，里面关押着一个女人，和其对话，她告诉主人公她是当今的太后。为了查清事情的真相，主人公们继续前行去往王宫内部。径直上楼看见国王（就是王子的弟弟）,与其对话，对话完毕国王给主人公ラインハットのカギ，然后主人公们一起去往仓库取镜子。

来到皇宫的庭院即有狗跑动的地方,接着从右边的门进入。顺着道路前行,此时进入传送室,接着进入传送门。从传送门走出来径直朝下走将看见古塔。进入古塔后门依旧打不开,因此国王给的钥匙也就是假的。继续朝上走便来到之前被漂流于此的修道院,进入修道院后,和站在风琴前面的修女发生对话,并得知想要进入南面的古塔并打开那门必须使用纯洁少女。接着マリア便主动要求让自己前往。



一行人再次来到古塔，再次调查门，之前由于マリア的祈祷，因此这次终于打开了。来到皇宫的花园，在这里还可以发现父亲的残像。顺着道路前行，注意由于地形的复杂，需要灵活的使用视角转换。最后来到最高层，这里只看得到桥头仿佛是过不去。注意看将会发现中间是有路的，注意一定要贴着墙边前进即Y字型，这样才可以到达楼梯处。过了这段路后进行调查将发现ラーのかがみ。

再经过传送门回到皇宫找到国王，此时将看见两个太后。デール想不出其他的招数，只能对两个太后一起使用ラーのかがみ，触发BOSS战。

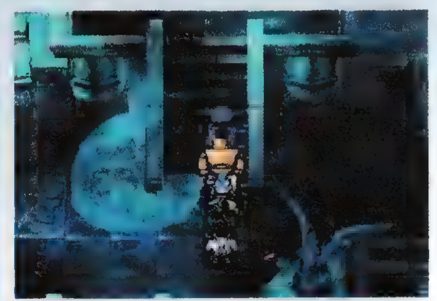
独自去往在サンタローズ村下方的港口，在这里坐船去西の岛(若之前没有买到马车，船是不会出现的)。到达港町ポートセルミ，先去往左边的ルラフェンの町对武器和装备进行更新。最后回港町的旅馆处休息一晚。

邂逅佳偶

第二天起床去旅馆的右边屋子的酒吧，自动触发剧情。剧情发生完毕前往港町下方的村子处，在村子中的旅馆处休息一晚便去往左边的山洞。走到山洞的深处将碰见一只大豹子，与其对话触发战斗。

-BOSS战-

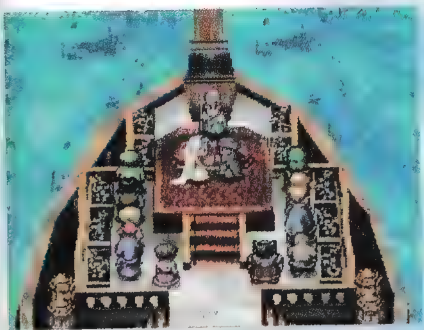
制服后才了解到这个大豹子就是主人公曾经跟随的小豹子，将小豹子加入主人公的队伍之中，然后把パパスのつるぎ赠与小豹子。接着将父亲的剑装备上去往山洞右边的村子，在马场处找到村长，将会得到1500G，然后就可以去往西面的ルラフェンの町。



进入ルラフェンの町找到冒着紫烟的房间，从后面绕路才能进入这个房子。进入房间将看见一个老人，与其发生两次对话，第一次选择“不”，第二次选择“是”。接着这位老人将在地图上指明一个具体位置，意思是在此处帮他寻回某样东西。在旅馆处休息一晚，准备第二天出发前行寻找东西。

到达老人指明的位置时已是晚上，此时将看见一个闪闪发亮的点，走上前对其调查，随即得到ルラムーンそう。然后返回ルラフェンの町把获得的草交至老人手中，并与其产生对话，出发剧情。接着老人会要求主人公进行魔法测试，使用道具（瞬移魔法，只能飞往去过的城市）飞回ラインハット城。

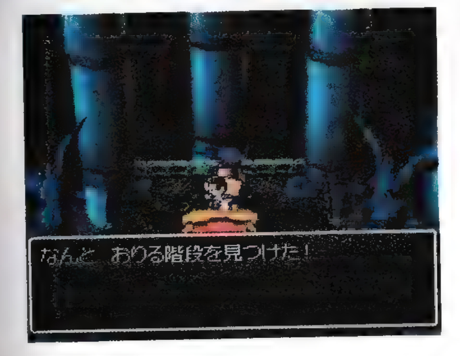
到达ラインハット城后径直去找国王，和其



对话后了解到勇者使用过的盾在サラボナの町，查看地图发现サラボナの町在ルラフェンの町的南面。上楼看见ヘンリ，与其进行交谈得知ヘンリ即将结婚，对话完毕就之前前往目的地。先使用道具ルーラ飞到ルラフェンの町，接着顺着路往下走，在前行的途中会遇见一个村子，在这个村子里面可以对装备等进行一系列的更新后再前行也可，特别是防具的更新是最重要的。继续朝下前行，在途中将遇见诸如大象之类的猛兽，遇见后一定要立即消灭，不然这些带来的伤害是很大的。路过山洞就来到了サラボナ，一进入剧情就触发，在这里将看见之前只见过一回的フローラ。最后去村中的旅馆处休息一晚。

第二天起来先去左边的房子中与每个人进行对话，触发招亲的剧情。等待剧情发生完毕，上楼遇见フローラ的父亲，与之发生对话，了解到炎之戒指藏在东南面的火山之中，立即前往火山处。

从城里面出来后便过桥，接着朝下走，然后转个弯便进入火山内部了。走在火山中的岩浆路面上会少血，但是为了得到炎之戒指也只有誓死一搏了，因此中途不要休息停顿。此外在火山中的怪物的魔法攻击力很强，并且还会出



现一系列的稀奇古怪的魔法，甚至还有怪物释放炎之吐息这种魔法，这种魔法伤害范围非常大，并且攻击力也非常的强。走到火山最深处将发现楼梯，从该处下去后可以看见一个可以恢复的魔法阵，并且在此处还可以练级，方便应付后面出现的怪物。继续向最深处前行，将发现炎之戒指，走进对其进行调查将出现3个火元素。

-BOSS战-

登上フローラ父亲赠送于主人公的船，径直朝上驶去就会发现水坝。将船划至水坝的右边然后再登陆，这时主人公就抵达了山奥の村。径直朝村子顶端走去，在上面将看见一个小树屋，进入后触发剧情发生，这时将和童年时期的玩伴ビアンカ重逢。休息一晚上，等待第二天的出发。

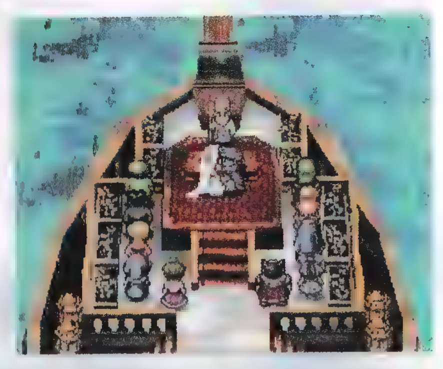
第二天起床先和ビアンカ的父亲发生对话，对话完毕便可以去吃早饭。此间，遇见ビアンカ，和她发生对话便能将她加入队伍之中。

主人公一行人离开村子，接着踏上之前的小船，这个时候ビアンカ将会把水坝的大门打开，然后主人公一行人就划着小船向上移动来到ルラフェン左面的瀑布。切换好视角之后就进入瀑布，顺着路线径直前行，途间将跨过一个小水沟，并且在瀑布中还会看见另外一个小瀑布，就在这个小瀑布的平台上将会发现一个洞口，进入洞口就看见另外一枚戒指みずのリング在其中，将其取回带至サラボナ村的ルドマン的

家中，等待剧情发生。

由于第二天主人公将选新娘，因此晚上在床上是辗转反侧。起床去往未来岳父的家中到处逛逛，注意只和有姓氏的人进行交谈，接着在未来岳父的房子中的下面房间处找到ビアンカ，并与其对话，对话完毕返回旅馆处，在这里进行休息等待明天的选新娘大赛。

第二天伊始，选新娘大赛就开始了。主人公还在犹豫不决的时候，ルドマン的大女儿デボラ突然闯入，这就增加了选择新娘的人数即3选1。选择好之后（选择的大女儿），此时与ルドマン对话，被ルドマン告知前往山奥の村（与ビアンカ重逢的村子）将デボラ的婚纱取回。主人公去往山奥の村，径直去向道具店在和店员进行一番对话之后，シルクのヴェール就得到



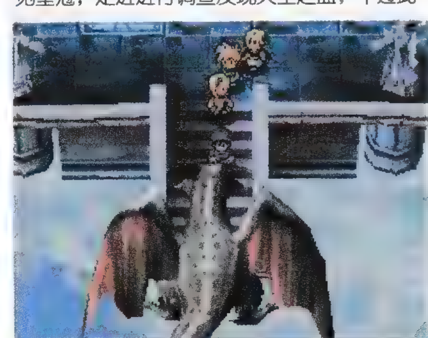
了。紧跟着回到サラボナ，在门口就有ルドマン等人来迎接主人公，等待剧情发生完毕后，主人公使用ルーラ道具就飞赴结婚现场。

青年后期的时候主角的儿女终于登场，虽然初始等级较低，但是后期的成长非常高。此外，可以装备天空武器防具的儿子也是应该重点培养的对象。

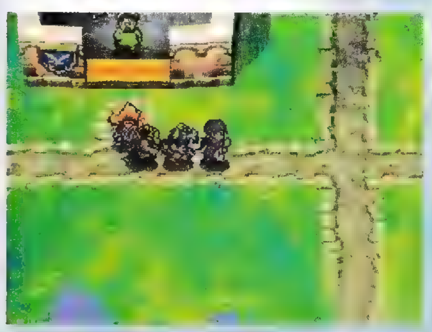
新婚伊始

在举行的过程中，主人公需要和新娘进行接吻（按A键），等到结婚仪式完毕，主人公的老婆デボラ就自动加入了队伍之中。然后主人公一行前去岳父ルドマン处，并与其发生对话，对话完毕便可以开启在在身后的两个宝箱了，即获得天空之盾。此时再次去往山奥の村，进村后朝左边的祠堂即在水坝的左边前行，前行的途中将发现蓝色的地板，站在这个蓝色的地板上，将出现一条新的通路。顺着这个出现的新的通路往下走，在最底层的中间将发现魔法师，走进对其进行调查，等待剧情发生完毕，回到サラボナ处找到ルドマン并进行对话，对话完毕，停靠在港町ポートセルミ的船主人公就可以使用了。

来到ポートセルミ的港口处，和船夫发生对话，然后上船，船就开了。主人公一行人乘坐轮船前往南边，也就是地图上的最下端即沙漠地区。在沙漠地区的东边上下各有一处岛屿，上面的岛屿是名产品的博物馆。下面那个岛屿便是メダル王国，在这里可以得到可以回血的史莱姆，这个是非常有用的。沙漠地区的西边是城市テルパドール，进入城市先中先与门卫发生对话，对话完毕，主人公将从门卫处获得由ルドマン送来的2000G。走进城堡后，去往城堡中花园的左下角和アイシス发生对话，对话完毕，主人公一行将被她带至勇者之墓，到达后将看见皇冠，走进进行调查发现天空之盔，不过此



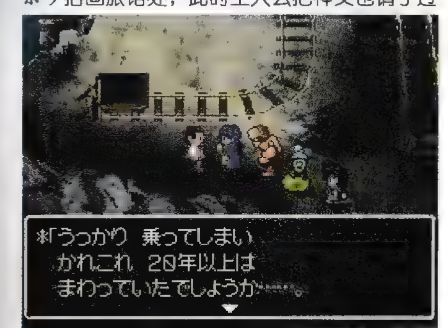
时主人公还不能将其带走，返回城堡的花园处，看见女皇（アイシス）和其发生对话，从对话中得知原来主人公的父亲是东之国（グランバニア）的国王，这个东之国位于海的东面。



随即主人公一行出城，一直朝右边走即东边走，发现一个大陆后进入。先在旅馆处休息一晚，第二天再出发。此外值得注意的是在大陆上遇见的怪物，有些会释放全体睡眠魔法，一旦中了魔法，将持续很长时间的昏迷，因此看见这些怪物一定要斩立决。

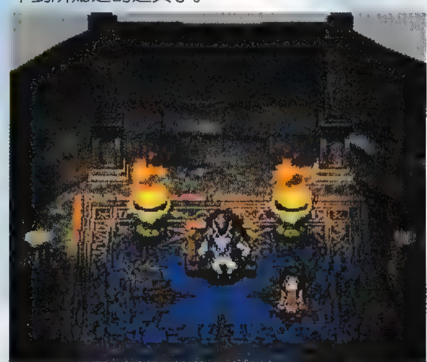
第二天起床，先去购买一些草药，然后径直朝上走将会发现一个山洞，进入山洞。径直朝上走，这个山道中没有弯道，但是在这个山道中会有出现一种很凶猛的三眼大象，它可以将主人公一行全部顶上马车，并且还会狮子吼，一旦发出狮子吼，主人公一行便动弹不得，因此一旦遇见这个怪物，应该立即把它消灭掉。顺着山道的路径直走下，遇见楼梯处就下楼，下楼后仍然朝上走，走不了多久就走出山道了。一定朝上走，不然迷路了要花费很长的时间才能走出来走出来。

从山洞的另一端走出来之后就来到了一个小山村，在前行的途中デボラ会昏倒，众人将デボラ抬回旅馆处，此时主人公把神父也请了过



来，经过检查，デボラ昏倒的原因是疲劳过度，在旅馆处休息一晚，第二天出发。

第二天出门将发现另外一个山洞，进入这个山洞后，仍然径直朝上走，不要走弯路避免迷路，在前行的途中将会各种各样的怪物，这些怪物的攻击力都很强，不要在里面多做停留。在走到一个出现有三个洞窟的地方，选择左边的那个洞窟进入便能抵达出口，注意不要跳入其它的洞窟，不然又要从起点过来，很是浪费时间。此外，在山道的前行中会遇见仙人，对于仙人提出的问题，一律选择“不”，不然就得不到所赠送的道具了。



走出山道主人公一行便来到了グランバニア，在防具店为每个成员更新一下防具。接着去城堡处，和门卫对话，门卫不让进入城堡。主人公一行出城堡，将会看见一个小房子，进入此房子将看见一个人，与其对话知道他（サンチョ）曾今是主人公父亲的仆人。对话完毕后，父亲的仆人（サンチョ）将带着主人公一行面见国王（オジロン）。和国王发生对话，对话完毕后，主人公的妻子（デボラ）再次晕倒。デボラ被众人送上楼休息，随即修女到来为デボラ做检查，诊断出デボラ怀孕了。下楼后遇见国王，与其对话，从对话中得知国王打算让位于主人公，不过必须先去试练の洞拿到王家のあかし才能登基。

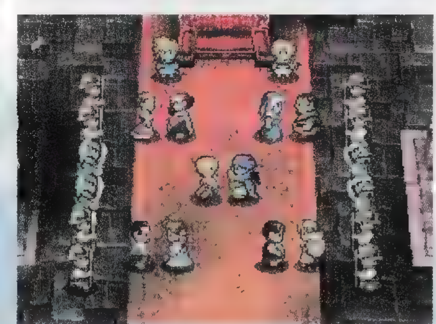
在旅馆处休息一晚，第二天出发。第二天出城向东边出发，在深林处发现试练の洞进入。进入试练の洞后，先选择门口有鹰徽章的门进入，接着将门内的两只鹰的头面对面摆放即可。返回站在选择进门的地面上下楼，先向右转随即径直朝上走，中途遇见的转弯处不要转弯，走到尽头后发现一个岔路口向左转，顺着这条路

前行，将看见一个水闸。把地面上的石头推至开关处下方，随即转身去踩动开关，在水流走完后便可开门下楼了。下楼后径直向上走，走到顶端踩动按钮把石像移开，石像移开后便可以去往高台将王家のあかし取下了。取下后便来了两个人准备消灭主人公，迎战。

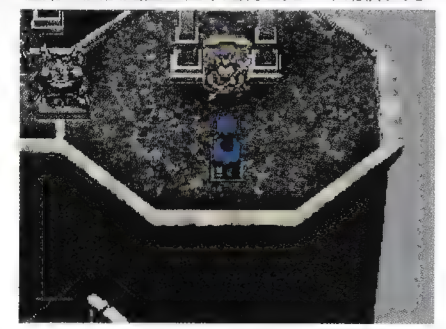
祸从天降

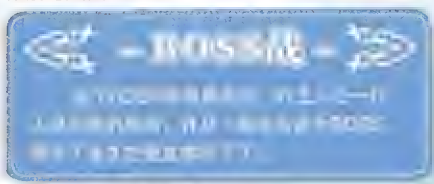
战斗胜利后，拿着王家のあかし原路返回グランバニア，在城堡中找到国王，与其对话，登基仪式便即将开始了。就在这个时候，一个宫女进入和主人公对话，从对话中了解到主人公的妻子即将生产，去往主人公妻子（デボラ）处。见到妻子（デボラ）后与其对话，对话完毕下楼与屋内所有的人对话，对话完毕触发剧情。接着主人公再次上楼与デボラ对话，从对话中得知需要为主人公的孩子取名字（初始设置中，男孩叫レックス，女孩为タバサ）。最后在家中休息一晚。

第二天起床和妻子对话，对话完毕，昨日大臣们运筹的登基仪式便开始了，主人公便成为了グランバニア的国王，接着众人便为主人公庆祝直到深夜。回到主人公妻子的房间，对床进行调查，将出现一个宫女带着主人公的孩子出现，并且告之主人公，デボラ被怪物带走了。此时，主人公父亲以前的仆人（サンチョ）走进来，与其发生对话，对话完毕与众人开会商议得知是大臣们从中作梗。



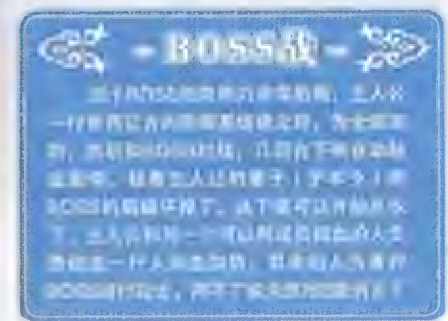
商议完毕，先去房间的二楼，径直走进右上边的房间，调查柜子将得到飞天鞋。立即使用飞天鞋将把主人公送至以教堂前，可以在此做个记录（存档）。随即走出教堂，一直朝上走将看见一座塔，进入该塔。注意塔内有中怪物会施放诅咒，一旦被诅咒，在前行的途中会一直减血，遇见该怪一定诛杀之。径直朝前走，看见楼梯上楼，上楼后将会遇见两个护卫，将其消灭后径直往下方走，看见楼梯后上楼。然后接着向左上角走去，看见楼梯上楼。在这个房间内有地刺，注意不要踩到，不然将持续掉血。从左边的楼梯上楼，注意转换视角找到门然后进入，进入后直接往下走接着过长廊径直朝右边走去，看见上楼的楼梯上楼。上楼后转换视角找到门的入口，跟着进入此门，再径直朝前走后继续上楼。在此处启动一个开关，然后返回刚才上楼的楼梯处下楼，连下两层楼后，在第二层楼处往直往下走将看见一个吊桥，先上楼把吊桥的开关开启，使得吊桥落下。从吊桥处通过进入到塔内部，发现大臣躺在地上，走向前与其发生对话，对话完毕这个人就死掉了。继续向前走，将发现一只猩猩稳坐在宝座上，走上前与其发生对话，对话完毕开始战斗。





战斗胜利后，BOSS右手边的那尊石像就消失，接着前往第二个宝座处将那只猩猩消灭掉。

战斗胜利后，刚才处于两个BOSS之间的石像就自动的消失了，返回塔底，在魔法阵处回血，然后在此去往塔顶，将看见真正的大BOSS，旁边就是之间的妻子，走先前与妻子发生对话，对话完毕，战斗开始。



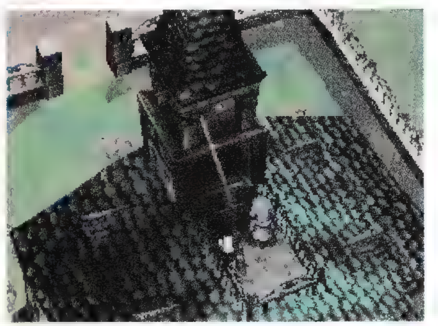
战斗胜利后，ゲマ（杀死主人公父亲的怪物）出现，它将デボラ以及主人公纷纷石化。紧接着，这个时候来的偷宝盗贼看见石化的デボラ以及主人公，便运走变卖了。主人公这尊石化就被卖往了一家有钱人家中，并且作为神明供奉着。

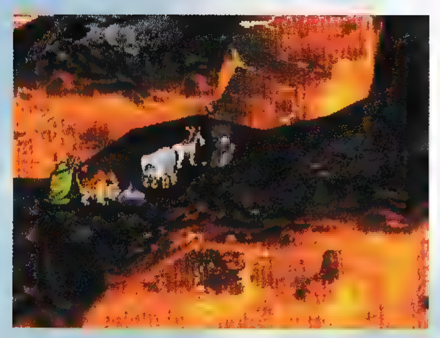
家族重聚

时光飞逝，主人公的石化像被当作神明供奉了8年。这天サンチョ带着主人公的孩子们找到了主角，并且解除了被石化的主人公的诅咒。然后一行人回到グランバニア城，在城中休息一晚。

第二天起床，一个宫女前来，与其发生对话，便得到主人公母亲的项链。下楼遇见之前的国王，与其发生对话，对话完毕去往二楼的酒吧处。与サンチョ进行对话，对话完毕后サンチョ自动加入主人公的队伍之中。接着将天空装备给主人公的儿子装备上，接着先让儿子去练级，最好在メダル国城堡附近，那里的怪物不仅多，而且还有金属史莱姆。接着再去往港口，然后上船驶向大陆的最右边，在经过两个大陆连接处向上行驶，随后就会看见一个山洞。在这个山洞中将出现一种怪物，这种怪物虽然攻击力是不高，不过它们能够自己对自己进行结界，甚至可以使其同伴复活，和这些怪物对战是需要花费相当大的时间的。

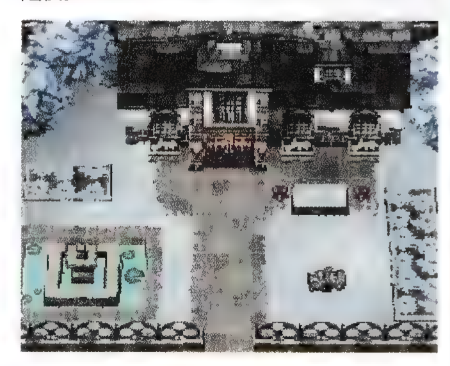
过完山洞就看见エルヘブン了，先不忙进村，在山洞的另一侧将获得魔法飞毯。然后再进入这个村子可以先对一行人员的装备进行更换。





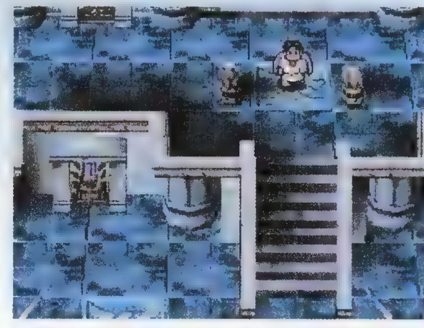
整理完毕，去往村中最高房子内，和屋内所有人发生对话，从对话中可以得知这个世界有三个界即人界、天界、暗夜界，这个村子里面的人是负责管理这三界相通之门的。随即上楼和一仆人发生对话，对话完毕将得到てんのしへしゅう。随即去往武器店，先从楼梯上去，接着在房间的另一处找到下楼的楼梯下楼，开启发现的宝箱将获得魔法钥匙。

使用道具主人公一行人来到了沙漠之城（テルパドール），接着和主人公的儿子去往地下花园找到女王，和其对话将得到天空之盔。随后使用之前获得的魔法飞毯飞往上面的大陆，沿着环绕大陆周围的河水飞行将发现蓝色的塔。进入该塔，从右边的楼梯向上走，一只向上走直到塔顶将看见天空人，与其对话，从对话中了解到这座塔就是天空之塔，是去往天空之城的必经通道。但是目前的天空之城遇见沦陷进湖底，需要使用熔岩之杖才能进入。对话完毕后对天空之人旁边的物品，调查完毕将得到熔岩之杖。



回到グランバニア城门口，出城后去往エルヘブン下方的湖泊，沉睡的天空之城就在下面。走到山洞面前，在洞口的石头处使用熔岩之杖便进入了山洞。这个山洞并不复杂，只是在通往下一层的时候需要将隐藏的开关开启，不然是随便怎么也出去不了的。顺着路线前行，看见一人在矿车上打转，去左边把开关拉下来让这个人获救。与其发生对话，从对话中得知，他是天空之城的城民，对话完毕这个天空之城的居民（プサン）加入主人公队伍。随后一路人向出口前行，在途中还会遇见一些矿车谜题，反反复复3次就来到了高空铁轨处。在这里面将看见一个王座，上前进行调查，プサン会让主人公去王座后面的通道上调查。

发现楼梯从楼梯处上来进入了天空之城的动力室，左右环顾发现少了一颗ゴールドオーブ在右边，转身和プサン发生对话，从对话中了解到天空之城沦陷就是因为右边的那颗ゴールドオーブ没有了。原来不见的那颗ゴールドオーブ在主人公小时候和父亲生死别离时被ゲマ毁灭了。接着和プサン对话，从对话中知道原来他希望主人公去找妖精女王，并让女王帮天空之城在制造一颗ゴールドオーブ。



使用道具飞到サラボナ，然后接着换魔法飞毯继续前行并向右边飞，当看见两座桥的时候就找块空地降落。继续朝下走将看见一个四周环山的森林，一眼就看得出中间有块不一样的地方，这就是妖精之森。注意这里是迷宫地形，走来走去就是像在绕圈走，在前行的途中将来到有火把的地方，此时和主人公的儿子对话，他将会道出他们始终没有走离出这个地方，随后靠近火把进行调查，发现原来是妖精堵住了去路，主人公一行人中只有レックス可以看见妖精的样子，和妖精进行对话，对话完毕，妖精将带领主人公一行人去往妖精界。再次众人回到了妖精界，看见ポウン，与其发生对话，对话完毕后从她身上获得ようせいのホルン，并在对话中告之主人公去寻找妖精国国王。

使用道具飞到テルパドール，接着使用魔法飞毯去往天空之塔的上面，在此处将看见一个黄色的箭头标志，进入这个区域，在河边找到竹筏，众人划着竹筏前往一朵莲花处，在这个地方，使用刚才获得的道具ようせいのホルン，随即妖精国就呈现出来了。走进妖精城，找到女王并与其发生对话，从对话中得知女王没法重新再制造新的ゴールドオーブ，只有将另外一颗ひかるオーブ赠与主人公。对话完毕去往二楼，将刚才获得那颗ひかるオーブ装带在主人公身上，转身调查左边的画便回到了从前。

地点转换到了从前的サンタローズ村，先前往教堂并与教堂里面的神父和修女进行对话，对话完毕将看见小时候的主人公，与小时候的主人公对话，对话完毕后，刚才获得的ひかるオーブ就和小主人公的ゴールドオーブ互换了。带着ゴールドオーブ离开村子，使用道具将主人公一行人传送到了天空城。找到プサン并与其对话，对话完毕プサン将获得的宝珠放在应在的位置上，天空之城就升起了。在城内找到一老头并与其发生对话，从对话中了解到需要把龙神复活，不过龙神在沙漠之城（テルパドール）左边的岛屿上被封印住了。对话完毕，在老人的房间中调查柜子将得到フックつきロープ。

借助天空之城的力量去往沙漠之城（テルパドール）左边的岛屿上，在岛屿左边的沙地上着陆，将看见一座塔，进入该塔。注意在塔中出现的怪物都很凶猛，基本都使用全体魔法或者属性之吐息，更甚至会成群结队的出现。由于塔内的大门被锁，就从楼梯处爬上塔顶，对锁进行调查，调查完毕使用フックつきロープ下去。继续前行将遇见杀父仇人ゴンズ，与其发生对话，对话完毕就触发战斗。

战斗胜利后，走到BOSS身后的宝箱出，开启宝箱将获得りゅうのひだりめ。在塔子的另外一边向左边前进，然后发现了楼梯，进入后出来向上走遇见BOSS，上前与其对话，对话完毕开战。

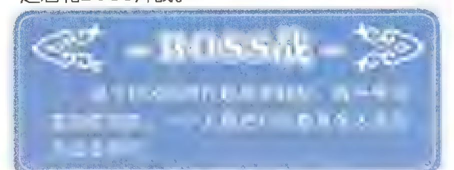
战斗胜利，BOSS逃跑了，走进调查在BOSS旁边的宝箱，开启宝箱将获得りゅうのみぎめ。前行到塔中又龙头的地方。，使用道具フックつきロープ，然后跳上龙头吧刚才获得的两个りゅうのみぎめ和りゅうのひだりめ装在龙头上面，此时将出现一条新的通道。从此通道进入便获得ドラゴンのつえ和ドラゴンのオーブ。

返回天空之城再次来到王座之间的通道处，

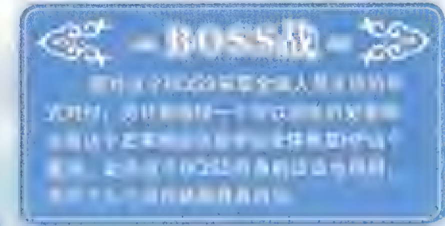
将看见ブサン正在被天使询问着，走上前与ブサン发生对话，对话完毕把ドラゴンのオーブ交给ブサン。随之ブサン自言自语完毕一条龙将出现,原来ブサン是这个世界的统治者,为了感谢主人公ブサン将てんくうのベル赠与了主人公。

去往サラボナ，一进城就看见ルドマン正在和门卫交谈着，上前与ルドマン发生对话，在对话中告之主人公，希望主人公去往山奥の村左边的祠堂。前往那里看见之前的青光变为了红光，紧接着返回サラボナ与门卫发生对话，从话中得知ルドマン去了左边的塔中。随之前行至左边的塔内,找到ルドマン并与其发生对话,接着两人返回ルドマン的家中，等剧情发生完毕后，ルドマン就离开了，突然出现BOSS战。

战斗胜利后，将获得最后的钥匙。接着使用てんくうのベル乘着龙飞到天空之塔上面的漂浮神殿处。到了神殿的门口，转换视角找到进入的门，在神殿中便可以得到天空之铠。此时将会发现神殿中正在举办祭奠仪式，前往中间的楼梯处，与遇见的两人发生对话，对话完毕从两边的楼梯上楼，门卫将出来阻挡，与门卫发生对话，对话完毕进行战斗。杀掉两个门卫后上楼与自称マーサ的人发生对话，注意选项的选择，依次的顺序为“否”、“否”、“是”、“是”，注意不要选错了，选择错误全体人员将受到诅咒并开始与BOSS对战。正确选择完毕之后和BOSS开战。



战斗胜利后，调查BOSS站的楼梯，将发现可以下楼，下去后便来到了神殿的内部。注意在这个神殿中需要灵活的使用视角转换，在前行的路途中遇见的小怪也很难应付，不过每消灭一个怪物就要及时的恢复HP。顺着道路走，直到走到神殿的最低端便遇见BOSS，对话完毕战斗开始。

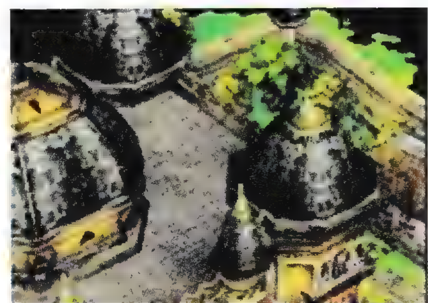


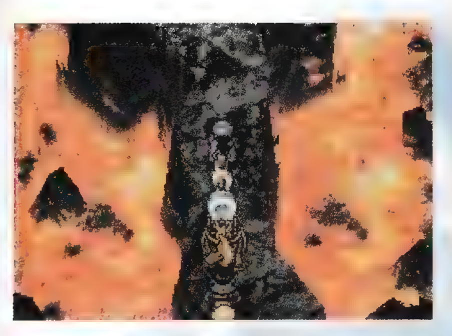
战斗胜利后，刚才的BOSS用尽全力将主人公一行送去了魔界，这个时候ゲマ突然降落下一个陨石将还有最后一丝气息的BOSS消灭掉。等待ゲマ离开后，便可以获得生命戒指。使用逃脱魔法离开神殿，发现有个地方有6个火盆，这时生命戒指将传来主人公母亲（マーサ）的声音，母亲嘱托主人公不要去魔界，希望他和家人平安的过完余生。话音落返回入口处触发剧情，主人公的妻子（デボラ）终于不再是石化像了。

一行人返回グランバニア，先休息一晚，等待剧情发展完毕就下楼，与オジロン发生对话，对话完毕去往酒吧将主人公的孩子们都收编进队伍中，接着返回家中和妻子发生对话，对话完毕再次前往酒吧将妻子收编进来，然后一行人出发去魔界。

最终决战

使用道具（ルーラ）将主人公一行人送到エルヘブン，然后众人上船划向上面的山洞，顺



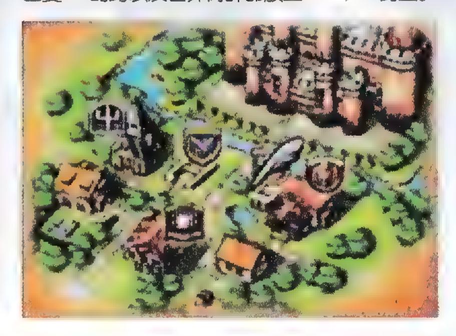


着路线向上前行将看见3个女神像，将获得的三颗戒指分别对着女神像，在分别的神像面前使用通往魔界的门就打开了。顺着这个道路前行，将再次出现主人公母亲的声音，等待母亲的话音落，便获得贤者之石。

走出传送门，顺着路线向右前行，此时将发现一个漂浮的城市ジャハンナ。主人公一行人可以在这个城市练级，为后面的战斗做充分的准备。做好了准备就出发，出城向下走绕过一段弯路便看见一个门进去，虽然这是一个迷宫，但是却是很容易走出去的。注意在迷宫中有中怪物它不但拥有很高的魔法攻击力而且还具备相当高的攻击力，并且所有的魔法对它们来说都是无效的，一定不要硬着头皮进行对战。此外，在迷宫中还会遇见一种龙，它们的自身攻击力和防御能力都是相当高的，并且拥有较多的HP，还会吐息技能，可以将其收编进队伍。一路前行至山崖，在山崖处将看见主人公的母亲，此时正在祭坛上和魔王对战。移动至母亲的途中将遇见两个门卫，对话完毕就触发战斗。战斗胜利后，母亲要亲自将魔王封印，此时ゲマ突然出现击倒了主人公的母亲，这时和ゲマ对话完毕开始战斗。

战斗即将结束即BOSS即将死掉的时候，由母亲亲自出马使用最后一击将其灭亡。接下来母亲将完成她刚未完成的封印仪式，出现的一道闪电再次将母亲击倒。等待剧情发生完毕，顺着道路继续前行进入洞窟中，走到洞窟的中间便获得道具せいなるみずさし和たいようのかんむり。去往楼下最左边的楼梯处，下楼到达出口。离开该洞口，转身去往下面的山洞进入了洞窟之后将看见岩浆台，此时和母亲发生对话，对话完毕，使用刚才获得的せいなるみずさし对着岩浆台使用，紧接着该处就出现了一处楼梯，顺着楼梯下来并前行，将会发现有个地方被三个翻板连接，从该处跳下继续前行，便来到了另外一个迷宫中，不用担心这里面的谜题，都是非常的简单的，最终的目标就是让位于中间的格子移至上方即可。

径直朝上走便来到一个高台处,开启高台上的宝箱,与此同时将有两个门卫冲入,接着调查宝箱便获得武器,这个武器是配给小龙的。装备上后,看见一道门进入便是最后的一战了。注意一定要把所有的战斗必需品都装备上,此外将可以回复MP的药以及世界树叶都放置レックス身上。



此外在通往终极BOSS的门下沼泽处有个隐藏的迷宫,在这里拥有许多的高级装备和道具。在这个隐藏的迷宫中有很多的翻板，不要在意，避开这个翻板前行即可，这样绕路来到了一个楼梯处，从这个楼梯下来向右边前行将得到一间装备，接着继续上走，遇见岔路往左边那个入口处走并也朝上走，继续向上前行，随即向右走遇见岔路向下走，接着再向右走，最后再向下走便来到了下一个楼梯处，从该楼梯下去到达另外一个迷宫，向下前行随即向右走，在下往遇见的楼梯后便看见了隐藏BOSS，与其对话，发生战斗。

-BOSS战-

-BOSS战-

战斗完毕，BOSS原形毕露，和真正的BOSS对话完毕后迎战终极BOSS。

战斗胜利后，主人公一行便可以乘坐神龙四处游逛了。之后返回グランバニア的王座之间，加入舞会，整个游戏便到此为止了。

Point 1

成为同伴的概率非常高。它的初始的智慧较低，达到20点之前将无法听从主角命令，所以前期还是放进马车里培养为上。史莱姆的优点是速度快、成长度高，而且能够使用ルカナン、スクルト、ニフラム等辅助咒文。在等级提升到20之前最好经常放在马车里锻炼等级，到BOSS战的时候再派它出战使用ルカナン、スクルト咒文协助战斗。

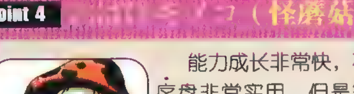
Point 2

只要在莱因哈特周围随机遇敌，很容易收服一两只。史莱姆骑士是DQ5里面最推荐收服的怪物，它不但能力高，装备品比较丰富，而且还对爆炸系和火焰系的咒文有1/3的抗性。此外，史莱姆骑士还精通回复咒文与マホトラ这种吸取MP的特技，所以在战斗中属于全能型的角色，从序盘到终盘一直都能发挥作用。

Point 3 （恶魔苹果）

攻击、防御、速度值都非常高，特别是防御力的成长度非常惊人，而且能够使用ルカニ和麻痹攻击这些非常实用的特技。收服的成功率也非常高，在序盘非常实用。

Point 4 （怪蘑菇）



能力成长非常快，在序盘非常实用。但是等级上限只有15，中盘以后就把它踢出队伍吧。特技方面除了能够吐出毒气以外，别的就没有什么值得注目的了。

Point 5

HP和力量等能力非常刚高，在中盘以后直到后盘的BOSS战中都能发挥作用。但是，速度值非常低是它最大的弱点，战斗中很大几率比敌人行动要慢，所以在杂兵战中不太实用。

Point 6

回复系最实用的角色，M用来在战斗之后给同伴回复HP吧。虽然在战斗中起不到什么作用，但配置一只在马车里的话，就可以安心地冒险了。

Point 7

能力值非常高，而且能够自由使用回复魔法。和荷米史莱姆不同，在战斗中也值得依靠，所以尽量活用在中盘以后的战斗中吧。

Point 8

回复系最强的史莱姆，优点是MP值较高，而且速度和防御也很优秀。但是后期不会全员完全回复的咒文，这一点就显出弱势了。

Point 9

攻击力和HP非常高，此外还会催眠吐息、火焰吐息、麻痹吐息等异常状态特技，在中盘以后非常实用。

Point 10

可以使用ベホマラー以及ザオリク等珍贵咒文，非常实用的怪物。作为战斗中的攻击性角色也不错，危急之时还能用来充当回复角色。

Point 11

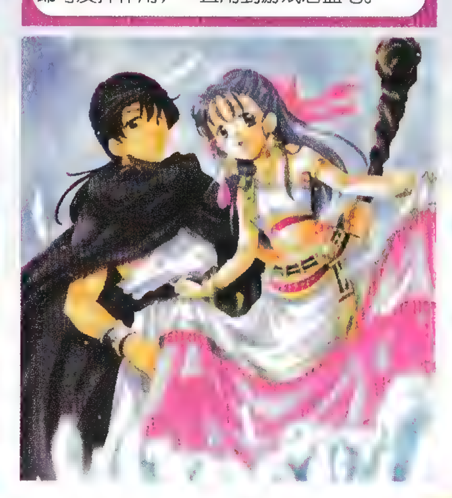
HP和攻击力非常高，把它放置在队伍先头的话将会非常安心，属于一直能够用到后盘的强力角色。唯一的缺点是对抗咒文或吐息系伤害一点抗性都没，而且也没有什么实用的特技。此外，速度较低也非常令人头疼。

Point 12

能够使用バイキルト、ベホマ、フバーハ等非常实用的辅助咒文。如果注重培养的话将会成为非常强力的角色，但是加入队伍较晚。

Point 13

这个怪物非常容易成为伙伴，而且能力值比较优秀，装备品也比较充实，适合作为战斗中的主力角色。在主人公等级在40左右的时候即可发挥作用，一直用到游戏后盘吧。



Prologue

号称"史上最凶"的战略游戏《魔界战记》登陆NDS!

《魔界战记》是由日本一制作的一款比较核心向的战略角色扮演类游戏，本作最早在2003年1月30日发售于PS2,由于其多彩的游戏系统,个性丰富的角色,搞笑的剧情一经推出便受到大批FANS追捧,并于2006年推出了动画版。2006年末,日本一看中了本作在便携主机上的潜力,在PSP上推出了《魔界战记 便携版》,内容为一代的复刻。NDS玩家可以说是为此游戏望穿了秋水。终于,2008年6月26号,史上最凶战略游戏袭来!依旧是对第一作的移植。

道具界、住人、黑暗议会、转生、师徒关系等新奇的系统可能会让刚接触本作的玩家有种应接不暇的感觉。的确,本作的系统实在是太丰富了,如此高的游戏完成度让人不敢相信这是游戏的第一作。复杂而有趣的系统直接导致了游戏时间的大量提升,不过,战略游戏苦手的玩家也不用担心,本作易学难精,如果只想通关的话还是比较容易的。

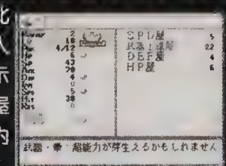
□文/www.goingamer.com Paladin RedDisc

NDS	日本一	2008年6月24日
	S·RPG	1人/4980日元
魔界战记 魔界王子与红色之月		512Mb

道具系统

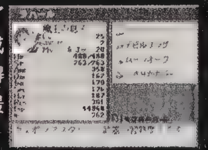
本作的道具系统内涵深厚，先了解一下道具各项数值的含义吧。

下图中的Rarity代表道具的稀有度；LV表示道具等级，就是此道具的道具界所到达的最高层数；POP表示此道具中可容纳的住人数；下面的数值表示道具的属性；右边屋列表详细表明道具内的住人种类和数量。



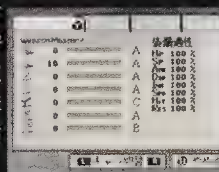
师徒系统

用某角色创建一个角色后,这个1级的初级角色就成为了创建人的徒弟,创建越高素质的徒弟需要越多的MANA。师徒系统带来了很多好处:师徒之间发生连携攻击的几率较高,师父在弟子旁边时可以使用徒弟的特殊技,当特殊技等级提升到1级时,师父就永远学会了这个技能。另外徒弟的成长率会因为师父的能力得到修正,师傅也会得到最强弟子的能力10%的修正。



道具等级提升

想提升道具等级就要去挑战道具界的迷宫。和道具界管理员对话后选择一件没有装备在身上的道具就可以出发了。道具界每十层会遇到一个道具界BOSS，能回一次魔王城进行回复，然后从这一层继续挑战。要想在其他时候回去的话必须要用每10层的1级奖励物品デ—ル脱出迷宫了。要想在道具界生存就不要恋战，搭建人塔快速到达下层才是正道。如果碰到守门的怪物，把格斗家丢到怪物身边用特殊技三连激将其击退后进入。

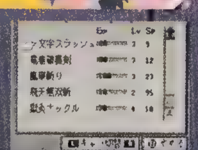


议会系统

议会系统又是本作的一个特色,只要在剧情进入正篇后跟城内的小恶魔"プチ ール"对话即可开始议会。在这里玩家可以招募伙伴,升级道具界的等级,增加反击次数,计生等等,这一切都是建立在MANA的基础之上的。MANA就是这里的通用货币,在战斗中消灭敌人或者连携消灭敌人都能够获得MANA值。

病院

本作在这一点上和其他战略游戏没什么区别,仍然是:战斗——魔王城内战斗准备——战斗。但是玩家可能会在魔王城内花去将近一半的时间，黑暗议会，道具升级合成等也是需要玩家投入大量的时间和精力的。只要跟ベッキ—对话即可发展主线流程的战斗。



[illegible]	
回复HP	1/3HP消耗量
回复SP	3×SP消耗量
复活	LV×30
异常状态	LV×3
プリニ—的治疗费	1HL

CHECK POINT 议会进行中

在黑暗议会我们的目的只有一个，就是让决议通过，无论用什么手段。

手段一：贿赂。首先查看一遍所有议员的意向状况，尤其是那些等级高的议员，他们才有发言权。把准备好的道具给他们看看吧！すごく欲、わりと欲、ちょっと欲表示想要这个道具，想要的程度由高到低。あまり欲表示不怎么想要，绝对にいらない表示绝对不要。如果把标注绝对にいらない的物品道具送给当事人，结果完全无效。

手段二：武力解决。实在不耐烦了又有实力的话就直接武力解决吧，利用"把等级低的敌人丢到等级高的敌人身上等级低的会直接消灭"这一原则能使战斗轻松一点。武力解决后会降低反对议员的好感度，而这个好感度在同一个角色这里是可以积累的。随着实力的增强一些本来难通过的决议会变得容易通过。

稀有度（Rarity）

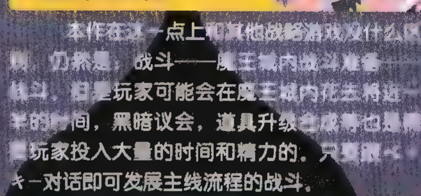
道具的稀有度表示道具的稀有程度，稀有度数值在0—255之间，数值越低代表稀有度越高，住人上限越高，数值越高……根据稀有度将道具被分为三个等级。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0—7	レジェンド(Legend)	补正50%	道具界100层
8—31	レア(Rare)	补正25%	道具界60层
32—255	ノ—マル(Normal)	无	道具界30层

基本流程

本作在这一点上和其他战略游戏没什么区别，仍然是：战斗——魔王城内战斗准备——战斗。但是玩家可能会在魔王城内花去将近一半的时间，黑暗议会，道具升级合成等也是需要玩家投入大量的时间和精力的。只要跟ベッキ—对话即可发展主线流程的战斗。

人物培养



人物的状态界面	
LV	角色当前等级
CONUTER	反击次数
Mv	移动力
Jm	跳跃力
HP	角色血量
SP	魔法量值，使用技能需要
ATK	物理攻击力
DEF	物理防御力
INT	魔法攻击力
SPD	影响回避率
HIT	影响物理攻击的命中率,对弓,铳系武器影响尤其大。数值高的话击中敌人显示"的中",有额外的攻击加成

SYSTEM POINT

转生：转生系统可以使角色从一级开始以高成长率重新成长一回，也可以用来把角色转成其他的职业，并保留部分特殊技。

住人的移住：在道具界内会碰到一种黄色的中立住人，将其打倒后他就会服从于玩家。玩家可以让他在各种道具之间移居，换种说法就是进行道具的合成。

住人的合体：相同种类的住人在同一种道具内时可以利用此选项将他们合体，只占用一个POP的位置。

CHECK POINT 战斗系统

1、概况

本作是标准的回合制，和火炎之纹章类似，我方全部行动结束后，进入敌方行动。战斗开始后玩家需要从基地里选择出战的队员立刻投入战斗，最多选择10人上场。当选择好攻击指令和目标后按X选择攻击开始队员才会开始攻击。可以选择多个队员的行动后一起攻击，十分灵活的系统。

2、关于移动

本作移动方式十分灵活，当选择人物移动到某地点后只要不使用攻击、举起、特殊指令，都可以按B取消移动，利用这一点进行大范围回复，连携攻击等都十分方便。需要注意的是原地使用过攻击、举起、特殊指令后的队员移动后将强制进入行动结束状态。

3、特殊技

特殊技能消耗SP进行攻击，使用技能后会增加技能经验值，升级后的技能会更加强大。选择某项特殊技后，上屏右上会出现这个技能可施放的高低范围和等级加成。特殊技分为魔法、武器、队员特有三种。魔法特殊技升级后将增加施放范围和距离，并增加攻击力，伴随LV的升高而习得。武器特殊技大多对地形要求较高，很多技能需要施展的空间，选择特殊技后可以看到技能的释放范围，蓝色表示可以攻击的范围，黄色表示为了施展特殊技必须空出的位置。武器特殊技的习得方式是提升武器的熟练度。队员特有技能和前两种使用方法相同，习得方式是练级。

4、举起/投掷指令

可以说是本作最具特色也是最具想象力的系统。举起/投掷的作用很多，最常用的应该是用来移动，到达一些步行难以到达的地方，或者是作成一个10人的“人柱”，再进行投掷，基本上可以到达地图的任何角落了。当然你也可以举起危险的敌人丢远一点，或者不丢控制他一回合（会掉HP）；举起重伤同伴免受攻击；把敌人投掷到一起使他们合体 —— LV相加并且HP、怪物种类和被投掷的怪物一致；举起企鹅族投掷出去自爆，需要注意的是只有人型队员才能使用此指令。投掷距离最远的是盗贼，6格。

5、防御指令

选择防御后角色会进入防御姿态，减轻受到的伤害。但是将减少两回的反击次数。选择防御后队员不会行动结束，可以取消移动或者移动。

6、地形与人物朝向

在高处攻击低处敌人比在同一平面攻击的攻击力高，相对的，在低处攻击高处敌人比在同一平面攻击的攻击力低。在侧面和背面进行攻击时攻击力比正面高，背面又要比侧面更高。因此，选择回合结束之前要养成调整队员朝向的好习惯。

7、连携攻击

当某队员与敌人相邻时使用攻击指令攻击敌人，他周围（左，右，后）的队员不管行动过没有都有几率进行连携攻击。师徒之间发生连携的几率较大，没装备武器或者装备的武器和使用攻击指令的队员一样的队员发动几率较高。

8、关于反击

人物状态栏中的“COUNTER”表示了任务可进行反击的次数，可以使用在多个敌人身上也可以反击同一敌人的攻击。选择防御指令后反击次数减2。

9、灵素结晶与灵素地形

本作的特色系统。当带有某种效果的灵素结晶放置在灵素地形上时，相应颜色的地形上所有单位都将受到此效果的影响，当多个结晶放在同种颜色的灵素地形内时效果将会叠加。结晶可以举起投掷，也具有HP，可以破坏。当某种颜色的结晶在与其不同颜色的地形上被破坏后，这种颜色的灵素地形将全部变成结晶的颜色，并对地形上的所有单位造成伤害。例如：有一个黄色的结晶放在红色的地形上，把它破坏，则红色地形变成黄色，并且所有原红色地板上的单位将受到伤害。

10、连击

对同一敌人使用攻击、特殊指令时将会开始计算连击伤害。此时可以对敌人造成更大的伤害，并且可以增加奖励等级（ボーナス）。

11、奖励等级（ボーナス）

战斗中连击和消灭有色地板都可以增加奖励的等级，每个级别都有对应的奖励，可以按X键在菜单中查看ボーナス表来确定各等级的具体奖励。其中加经验值的奖励是全员都加的。

12、偷盗

使用消耗品道具XXハンド。偷盗的成功率取决于敌我的LV对比、道具的Rarity、LV。盗贼偷盗的成功率要比其他人高出很多。

CHECK 部分隐藏要素

① 关于结局

游戏为玩家准备了多个结局，不过GOOD END只有一个，只要玩家从未杀死过同伴并从未败阵给“中ボス”即可。

② 关于女主角的日记

游戏中调查主角卧室外走廊石壁屏风后和道具店桌子上的骷髅按钮后，就可以打开女主角的密室，女主角的密室在可以购买BGM的房间内，楼下的アルルカン身后（具体位置见下图）。当看过女主角全部的日记之后，最终章再次来到密室可以获得强力装备“デスタメント”，同时如果玩家达成GOOD END后，还可选择以女主角开始游戏，相当于游戏外转了。

③ 关于密码

当玩家使用女主角开始游戏后，再次前往密室可以获得一个密码：XYBXYBA，只要在标题画面把光标放在新游戏上，输入此密码，就可以直接开始女主角的冒险了（未通关亦可）。

④ 通关之后

游戏通关后储存进度，读取进度后便能开始二周目游戏。二周目会继承一周目通关时的状态开始游戏，并且保留所有的道具、武器等。另外，通关一次之后，跟负责议会相关的小萝莉“プレネール”对话，可以选择第三项（无内容）让其加入。

1 魔界のプリンス バイアス城

TOPIC 美しき门

敌方阵容：ゴーストLv1×6、ホビットLv2×2、赤ドクロLv2

灵素结晶效果：蓝结晶→消灭该结晶所在灵素地形上的敌人时，获得经验增加50%；黄结晶→敌人站在该结晶所在灵素地形上时，所有能力上升3倍。

战斗说明：本战开始后的第一回合，建议玩家先控制一名同伴将蓝色的结晶扔到金色结晶旁的灵素地形上，然后用男主角的特殊技能将两块结晶同时击碎，如此不但能抢得战斗先机，BC值也会积累不少；之后只要稍微注意基本战斗技巧即可获得胜利。

TOPIC 祝福の广场

敌方阵容：ゴーストLv1×4、ホビットLv2×4、赤ドクロLv2、格斗家Lv3×1、战士Lv3×1

灵素结晶效果：绿结晶→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时，防御力上升50%；红结晶→玩家或敌人站在该结晶所在的灵素地形上时，攻击次数增加一次。

战斗说明：本关灵素地形最好第一时间抢占，如果不幸被敌人占据，可把结晶击碎来消除对方的有利环境；将敌人全部消灭后即可过关。

TOPIC 接吻の廊下

敌方阵容：ゴーストLv.2×1、ボガードLv.3×5、アーチャ-Lv.4×2、赤魔法使いLv4×1、战士Lv.4×1

灵素结晶效果：红结晶×2→当玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时，每回合自动恢复20%的HP。

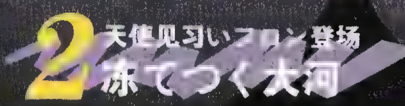
战斗说明：本战的地形相对复杂，而且敌人数量众多，建议保持阵型慢慢推进；水池中的灵素恢复效果可以利用一下，但务必要小心附近的弓箭手偷袭。本关开始前建议新建一个僧侣，这样既可以为战斗做好援护工作，也为将来打打基础。

TOPIC 抱擁の間

敌方阵容：ボガードLv3×5、アーチャーLv4×2、绿魔法使いLv4×1、战士Lv4×2、中ボスLv6×1

灵素结晶效果： 红结晶×2→敌人站在该结晶所在灵素地形上时，所有的能力上升3倍；红结晶→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时，攻击次数增加一次。

战斗说明： 本战初期站在灵素地形上的两个可以远距离攻击的敌人是我们最大的威胁，两个能力翻倍的灵素结晶足以让他们把我们任意人秒掉，所以战斗初期的主要思想就是破坏地图左侧的结晶以消除敌方的有利状态。战斗开始后可以只控制主角一人前往地图左侧（沿途注意防御），成功破坏结晶后，就可以跟其他同伴慢慢将敌人消灭了；BOSS的SP不多，但会使用远距离的特殊攻击，玩家还需小心；将敌人全灭后过关。



2 天使見習いフロン登场 凍てつく大河

TOPIC 見放された大地

敌方阵容：ゾンビLv4×5、アーチャーLv.4×2、僧侣Lv.2×1

灵素结晶效果： 无

战斗说明： 战斗初期的几个僵尸都是很简单就能解决的敌人，只要稍微注意战斗时不要把自己暴露给平台上的弓箭手即可。后期对付平台上的敌人需要通过投掷技巧把同伴扔上平台才能进行攻击，建议先把较强的同伴扔上去。

TOPIC 冷たい息

敌方阵容：ゾンビLv4×9

灵素结晶效果： 无

战斗说明： 本关的敌人是清一色的僵尸，是十分简单的关卡，不过玩家也需要小心等级偏低的同伴不要被偷袭到。

TOPIC 終わらぬ冬

敌方阵容：ゾンビLv4×6、インプLv6×4、グレムリンLv7×1

灵素结晶效果： 无

战斗说明： 战斗说明：战斗中飞行的敌人会使用三格范围的技能，并且会附加毒属性，等级低于10级的话会很容易死于敌方的轮番轰炸，所以战前在等级和装备上都应该做做准备。

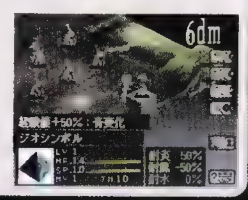
TOPIC 白い死神

敌方阵容：インプLv6×3、グレムリンLv7×2、ドラゴンLv8×1、フロンLv5×1

灵素结晶效果： 无

战斗说明： 本关的两个BOSS能力都不算强，反之杂兵们的围攻倒是比较让人头痛，尽量速战速决吧；天使会使用恢复性技能，所以当她开始对战线进行补给的时候，一定要优先将其解决。

战后**フロン**成为同伴。



3 小さな優しさ 成金城

TOPIC ブルジョワ入り口

敌方阵容：格斗家Lv5×7、师范代Lv.6×1、师范代Lv.7×1

灵素结晶效果： 无

战斗说明： 本章开始后，主角必须装备10级以上的装备跟**ベッキ**—对话才能出现新的地区，玩家可以通过跟**フィオナ**对话前往道具屈提升装备等级。意外简单的一关，除了手持战斧的敌兵攻击力较高外，其他人根本不足为惧。

TOPIC ゴールデン广场

敌方阵容：师范代Lv.6×8、マンティコアLV8×1、魔法医师Lv9×1

灵素结晶效果： 蓝结晶→玩家在该结晶所在灵素地形上时，禁止使用指令“持ち上げ”；蓝结晶→敌我都无法通过该结晶所在的灵素地形。

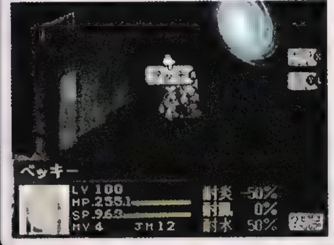
战斗说明： 战斗的对手依然是比较弱的师范代，想要通过中央的灵素地形需要先将相应的结晶击碎。

TOPIC ゴージャス通路

敌方阵容：格斗家Lv4×15、格斗家Lv.6×6、师范代Lv.7×4、师范代Lv.10×1

灵素结晶效果： ：无

战斗说明： 本关会有大量的敌兵聚集在我方据点门口，战斗开始后很容易就会进入混战，所幸敌方的能力普遍平平，所以对我方的威胁也不是很大，排好阵型慢慢深入是比较保险的策略，不要心急即可。



←别看本关敌人众多，但是厉害的却没有几个。小心翼翼使用阵法即可破之。

TOPIC デラックス广间

敌方阵容：肉の壁Lv6×6、师范代Lv.10×2、成金恶魔Lv.12×1

灵素结晶效果： ：无

战斗说明： BOSS和两个10级师范都拥有较高的攻击力和体力，且敌人兵力集中，等级不够的话会十分被动；建议使用能力较强的同伴在前面抵挡敌方攻势，后面的则以提供恢复等援助为主，稳扎稳打不难获胜。战后成金恶魔成为同伴。

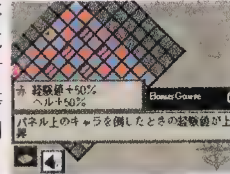
4 天使のプレゼント 燃え盛る都

TOPIC 炎火廊

敌方阵容：パンプキンLv9×4、デコイLv.11×2、キルアーマーLv.12×1

灵素结晶效果： ：绿结晶→消灭该结晶所在灵素地形上的敌人时，获得经验增加50%。

战斗说明： 这一战整体难度也不高，中低等级的南瓜怪基本不会对我方造成什么威胁，只有远处的那三个等级较高的敌人则需要小心防范。



TOPIC 沸腾する大地

敌方阵容：パンプキンLv9×6、デコイLv.11×2、キルアーマーLv.12×2、魔法医师Lv9×1

灵素结晶效果： ：无

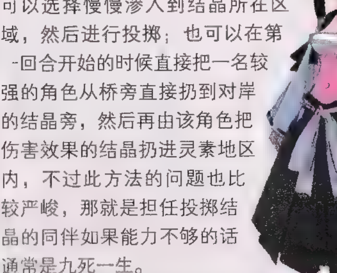
战斗说明： 本关的敌人配置与上一关相仿，虽然在数量上翻了一倍，但是后方的敌人并不会主动出击，整体难度依然不高。稳扎稳打，注意不要冒进即可。

TOPIC 灼热の平原

敌方阵容：パンプキンLv9×5、デコイLv.11×5、ナイトメアLv14×1、キルアーマーLv.12×2

灵素结晶效果： 红结晶→敌人站在该结晶所在灵素地形上时所有能力上升50%；红结晶→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时每回合损失20%HP。

战斗说明： 本关的大部分区域都是属于元素地形的，只要把具有伤害效果的结晶投掷到灵素地形上，没几个回合敌人就被全灭了。玩家可以选择慢慢渗入到结晶所在区域，然后进行投掷；也可以在第一回合开始的时候直接把一名较强的角色从桥旁直接扔到对岸的结晶旁，然后再由该角色把伤害效果的结晶扔进灵素地区内，不过此方法的问题也比较严峻，那就是担任投掷结晶的同伴如果能力不够的话通常是九死一生。

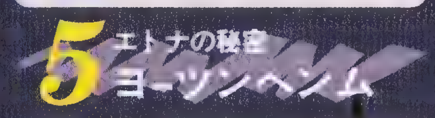


TOPIC 迷える熔岩

敌方阵容：マンドレイクLv15×1、キルアーマーLv.12×4、ナイトメアLv.14×2、中ボスLv17×1

灵素结晶效果：无

战斗说明：本关作为BOSS关卡，难度还是比较高的，杂兵都是之前出现过的高级兵种，等级在12-15之间，就连BOSS本人的等级也达到了17级，玩家务必做好准备再来挑战；另外，战斗开始后BOSS和杂鱼都会蜂拥而上，玩家还需警惕行事。



5 エトナの秘密 ヨーツンヘイム

TOPIC 绝对零度

敌方阵容：インプLv12×9

灵素结晶效果：本关的结晶对我方十分不利，而且几乎所有区域都是灵素地形，玩家可以以快速击破结晶为作战目的开始战斗，玩家应优先击破每回合20%HP损伤的结晶，建议兵分两路，以免被围影响行军进程。

战斗说明：本关的敌人能力并不高，玩家也可以考虑防守战；角色站在我方据点的位置是不会受灵素地形影响能力的，所以玩家可以只派男主角出战（至少12级以上），直接站在据点上迎击敌人，多多使用具有范围效果的特殊技即可稳操胜券，待击败主动前来寻衅的6名敌兵后，剩下的3个敌兵就可以随玩家高兴处置了。

TOPIC 永远の白

敌方阵容：レンジャ-Lv15×2、パックLv.12×7、下忍Lv.15×1

灵素结晶效果：无

战斗说明：本关的下忍和**レンジャ**-都有较高的攻击力，而**レンジャ**-更是擅长远距离攻击，所以玩家在移动时千万注意，不要让同伴暴露在对方射程之内，除此之外本关就没有难点了。另，我方据点前的位置算是一夫当关的绝佳位置，背后的**レンジャ**-也丝毫威胁不到，只不过需要一定的能力才能抵抗来势汹汹的敌兵，战术如何选择就看玩家喜好了。

TOPIC 魔冰

敌方阵容：エンプ-サLv14×5、ネコマタLv.14×3

灵素结晶效果：红结晶→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时无敌。

战斗说明：战斗刚开始的时候,只能通过投掷敌人的方法来清除障碍,比较让人郁闷,不过等来到拥有无敌效果的结晶前并将其破坏掉之后,就可以开始反攻了。敌方的魔女会使用吸血,这一点需要稍微留心,不过并不特别厉害,稍微留意即可。

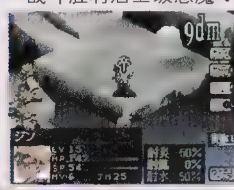
TOPIC 冰の女王

敌方阵容：リリムLv15×2、エンプ-サLv14×4、ゴ-レムLv.16×1、上级恶魔Lv19×1

灵素结晶效果：无

战斗说明：本战算是比较简单的一场战斗了,没有什么需要特别注意的地方,只不过在据点前的三叉路口是抵御敌方进攻的绝好位置,建议安排三个能力较强的角色把守,然后再安排一名恢复系角色在据点附近对三人进行支援,绝对是一夫当关万夫莫开,如此即可高枕无忧了。

战斗胜利后上级恶魔**マデラス**加入。



←通过此关高级恶魔**マデラス**即可加入，有他帮助，任何敌人都不会放在眼里了。

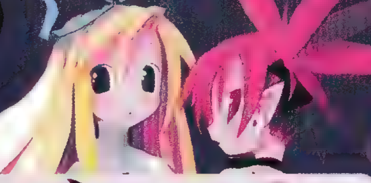
6 ラハールの挑战书 ブレアの森

TOPIC 逢魔が森

敌方阵容：パックLv12×3、ボガ-ドLv12×2、ゴ-レムLv12×2、ホビットLv12×3、インプLv12×2、グレムリンLv12×2、ゾンビLv12×1、グ-ルLv12×1、スプリガンLv13×1、ゴ-ストLv12×1

灵素结晶效果：无

战斗说明：虽然本关敌人众多,但却是乌合之众,加之我方在地形上的优势,想获胜只是时间问题；玩家倒是可以考虑让自己的二流角色在这里稍微修炼一下。



TOPIC 黒ミサ地

敌方阵容：サルディアLv24×1

灵素结晶效果：无

战斗说明：敌人只有一个，虽然等级有些优势但不足为惧，我方人员多注意恢复即可。

TOPIC 魔女たちの墓标

敌方阵容：プリニ-队Lv16×9

灵素结晶效果：无

战斗说明：投掷**プリニ**-会起到爆炸的效果，所以只要把敌人扔来扔去基本就能取得胜利了，十分休闲的关卡。

TOPIC うごめく影

敌方阵容：别次元の魔王Lv75×10

灵素结晶效果：无

战斗说明：这场战斗在游戏的一周目时基本毫无胜算，不过本战即便败北也不会有高人前来相助，主角还是等将来二周目时再回来报仇吧。话说回来，真的有人在一周目时就打通这关吗？

TOPIC 夜に巣食う物

敌方阵容：スペクタ-Lv17×4、パックLv17×4、マンイ-タLv17×4、虹レンジャ-Lv20×1

灵素结晶效果：红结晶→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时，每回合结束后会随机移动至任意地区。

战斗说明：本关敌人的能力相对来说比较平庸，但灵素地形的效果却很让人郁闷，而且灵素结晶的等级很高，想要一击击破也比较困难，总得来说是比较郁闷的一关。建议大家只派出能力相对较强的同伴出战，出战同伴最好随身携带一些恢复品，毕竟远水难解近渴；作战时应以攻击敌人为主要目的，结晶的击破则根据情况而定，只要运气不是太

TOPIC デスソース

敌方阵容：パックLv17×10、ガーゴイルLv20×2、中ボスLv22×1

灵素结晶效果：无

战斗说明：战斗开始后据点周围会布满杂兵，由于BOSS一行会同步行动，所以尽快消灭这些杂兵也十分重要，还好杂兵能力平平，我方多使用范围攻击技能即可；敌方的特殊攻击有时会使我方角色附加异常状态，此时一定要尽快解除，以免影响了战力。本关BOSS是已经交手多次的中**ボス**，他的能力此次又有不少强化，不过如果玩家手快的话，此时敌方角色应该所剩无几，他光杆司令也是难有作为了。

7 魔王さまという仕事 火龙の息吹

TOPIC 灼热の风

敌方阵容：ゾンビLV20×14、グ-ルLv23×1

灵素结晶效果：红结晶×2→消灭该结晶所在灵素地形上的敌人时，获得金钱上升100%。

战斗说明：本关可是绝好的敛财练级关卡，建议玩家们配合武器、装备上的一些附加效果在这里多多修炼一下（自然是装备上的EXP屋加成越多越好）。修炼一段时间感觉敌人比较弱了以后，可以用投掷敌人的方法来增加敌人的等级。总之建议玩家在这里花一点时间，这样将来的游戏也能轻松一点。

TOPIC 猛る炎柱

敌方阵容：ゾンビLV20×7、グ-ルLv23×2、コ-プスLv26×1

灵素结晶效果：消结晶→敌人站在该结晶所在灵素地形上时，所有能力上升3倍

战斗说明：本战我方据点又是设在敌方的大军之中，而且灵素地形上附加强化敌方角色的效果，战况对我方而言可谓相当不利，建议开局后控制出场角色直接向地图另一端移动，直到确保安全后再进行反击。

TOPIC 裂れる大地

敌方阵容：ゾンビLv.20×6

灵素结晶效果：绿结晶→玩家在该结晶所在灵素地形上时，禁止使用指令“持ち上げ”；绿结晶→敌我双方都无法通过该结晶所在的灵素地形；红结晶→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时，每回合损失20%的HP；红结晶→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时，无法使用特殊技能。

战斗说明：战场情况跟上一关相仿，都是对我方非常不利的环境；本战除了每回合固定伤害外，还不能使用特殊技能，由于脱离灵素地形路途漫长，还要破坏25级的禁止移动结晶，所以保险起见还是准备一些恢复道具比较好，只要冲出灵素地形，基本就算是迎来胜利了。

TOPIC 赤き雷原

敌方阵容：グールLv23×5、コープスLv26×2、ゾンビLv20×1

灵素结晶效果：赤结晶×2→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时，攻击力增加50%；绿结晶×2→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时，防御力降低50%。

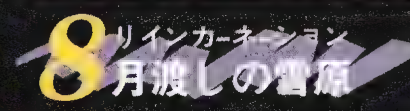
战斗说明：本关开始要控制四名角色直接抢占据点旁红色有利地形，就可以稳操胜券了。

TOPIC 梦の燃え壳

敌方阵容：グールLv23×4、コープスLv26×3、ゾンビLv20×4、ゾンビLv27×1

灵素结晶效果：绿结晶×2→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时，防御力增加50%。

战斗说明：本关作为章节的最终战，难度并不高，而且没有BOSS出场。开战后敌人就会蜂拥而至，灵素地形的防御加成效果玩家有条件的话也可以适当利用一下。



8 リインカーネーション 月渡しの雪原

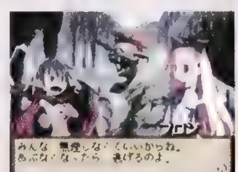
TOPIC 死の景色

敌方阵容：マンイーターLv24×10、细サイクロプスLv27×2

灵素结晶效果：消结晶→敌人站在该结晶所在灵素地形上时，所有能力上升3倍

战斗说明：本章开始之后，需要跟道具街引领人和魔界病院之间的僵尸对话，这样才会出现新的场景。

本关灵素地形使敌人3倍强化的能力绝对不容忽视，比较保险的办法是用叠罗汉的方法移动至灵素结晶的位置，差不多叠五、六人就够了，然后根据自己的能力决定是将结晶替换一下还是直接击破，之后就可以安心应战了。



TOPIC 零下の箱庭

敌方阵容：トレントLV1～36×6、オ-クロットLv23×6、マンイ-タ-Lv26×6

灵素结晶效果：无

战斗说明：虽然本关的战况相对简单，但敌方出场的角色混杂着不少高级敌兵，所以也大意不得。

TOPIC 冻りゆく魂

敌方阵容：トレントLV1～36×6、オ-クロットLv23×6、マンイ-タ-Lv26×6

灵素结晶效果：黄结晶→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时，攻击次数增加一次；黄结晶→敌人站在该结晶所在灵素地形上时，所有能力上升3倍；黄结晶→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时，攻击力下降50%。

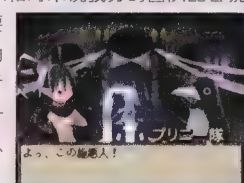
战斗说明：本战初期任务就是用降低攻击力的灵素结晶换下将对自己不利的另外两个结晶，完成此步骤后，战斗的胜利也就近在咫尺了。

TOPIC 月下の雪镜

敌方阵容：ナイトメアLv27×6、ジェイドLv30×2、チェルノボグLv33×1

灵素结晶效果：无

战斗说明：本关地形出奇的简洁、也没有灵素的相关干扰，所以相对来说我方的团队配合就显得尤为重要了；虽然敌方的角色能力也相对较强，但没有什么额外干扰，总体难度不大。



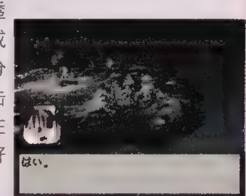
9 地球勇者キャプテン・ゴードン 星の墓场

TOPIC ヴァルキプスIV

敌方阵容：ネコマタLv30×8、デュラハンLv33×1

灵素结晶效果：无

战斗说明：敌人的队型排列得整整齐齐,正是我们范围攻击大显身手的时机，不好好爽一下都对不起他们的队列了。不过一回合不能全灭的话,敌人又会渗透到我军阵中,形成混战，对于部分拥有大范围攻击技能的职业，在这里都可以好好练一下级别。



TOPIC 有机体サ-ヴエン

敌方阵容：ネコマタトLv30×11、デュラハンLv33×4

灵素结晶效果：灵素结晶效果：消结晶→敌我双方都无法通过该结晶所在的灵素地形。

战斗说明：本关的灵素地形可以好好利用，只要在顺利将灵素结晶投掷到灵素地形上，那么外围的敌人就不足为惧了，成功将灵素地形内的敌人剿灭后，玩家可以选择隔山打牛——用远距离技能消耗敌人，待敌人战力消耗差不多的时候，就可以放开一搏了。

TOPIC スフィアVII

敌方阵容：师范代Lv32×10、达人Lv36×3

灵素结晶效果：红结晶×2→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时攻击力增加50%。

战斗说明：我方据点前的攻防加成有利地形玩家一定要尽快占领，之后对于战斗的发展就可以说是有恃无恐了。

TOPIC フロスポイント

敌方阵容：レイスLv34×11

灵素结晶效果：绿结晶→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时，无法使用特殊技能。

战斗说明：本关沉默效果的元素结晶需要投掷到元素地形上之后才能产生效果，不过并不建议玩家如此操作，毕竟自己的特殊技能也会受到限制，敌人虽然级别相对较高，但都是比较低等的怪物，慢慢消耗即可获胜。

TOPIC 惑星シスの断片

敌方阵容：无敌ロボットLv38×1、地球勇者Lv38×1

灵素结晶效果：无

战斗说明：本战斗为纯BOSS战关卡，只有两个BOSS登场，虽然BOSS能力较强，但其势单力薄，对我方造不成任何威胁，如果玩家战力充沛，也可以考虑分别围而攻之。战斗胜利后ゴ-ドン、ジェニファ-、サ-ズデイ加入。

10 天使と悪魔と人间と ゲヘナの海

TOPIC 焼き尽くす旋律

敌方阵容：ガ-ディアンLv34×5

灵素结晶效果：蓝结晶→玩家在该结晶所在灵素地形上时禁止使用指令“持ち上げ”；蓝结晶→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时无敌。

战斗说明：本战无须理会结晶的无敌效果，直接将敌人在地图中央的桥上将敌兵击破即可；如果玩家能力尚且不足，也可以考虑迂回，自己在岸边将敌人堵在桥上击破。

叹きの赤土

敌方阵容：ホビットLv23×5、パックLv27×5、ブラウニ–Lv33×1、ドラゴンLv36×2、ファフニ–ルLv40×1
灵素结晶效果：无
战斗说明：又是一个比较简单的全灭战关卡，没有什么需要特别注意的地方，只要稳扎稳打将敌兵歼灭即可。

罪を焼く大地

敌方阵容：ブラウニ–Lv33×4、センチネルLv40×1
灵素结晶效果：绿结晶×2→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时,每回合恢复20%的HP;绿结晶×2→敌人站在该结晶所在灵素地形上时,所有能力上升3倍
绿结晶→玩家在该结晶所在灵素地形上时，禁止使用指令“**持ち上げ**”；
绿结晶→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时,攻击次数增加一次;绿结晶→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时,防御力增加50%。
战斗说明：本关中**センチネル**的位置可谓是占尽了天时地利,不过也没必要把所有结晶都敲掉,只需要破坏无法投掷的结晶,然后再把**センチネル**给扔下去就行了,之后大家就自由发挥吧。

炎の暴政

敌方阵容：トレントLv35×12
灵素结晶效果：绿结晶×2→消灭该结晶所在灵素地形上的敌人时，获得经验增加50%。
战斗说明：本关也是猎取经验的绝佳场所，几个小怪随便绕绕就会跑到经验加成1倍的地形上去，玩家要是喜欢，不妨多打打本关。

红莲地狱

敌方阵容：ファフニ–ルLv40×12、パックLv31×8、中ボスLv44×1
灵素结晶效果：无
战斗说明：中**ボス**再次闪亮登场，并与前几次一样有众多喽罗助阵；中**ボス**的能力虽然再次增强，不过只要玩家按照以往的稳扎稳打战术与之对抗依然没有太大难度。

11 勇者の心、魔王の心 死者の森

暗のささやき

敌方阵容：マンドレイクLv38×6、星ドクロLv37×6
灵素结晶效果：蓝结晶×2→消灭该结晶所在灵素地形上的敌人时，获得经验增加50%。
战斗说明：本关又是明显的练级关卡，为了照顾匆忙赶路的玩家看来厂商也没少花费心思，诸位“施主”就各取所需吧。

さまよう恐怖

敌方阵容：ル–ンナイトlv44×1、赤ドクロlv41×1、緑ドクロlv41×1、青ドクロlv41×1、スケアクロウlv40×7
灵素结晶效果：无
战斗说明：波澜不惊的一场战斗，敌人不但能力平平，数量也未见多少，很轻松就可通过。

這い寄る亡灵

敌方阵容：アルプLv43×12
灵素结晶效果：蓝结晶×2→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时，防御力增加50%；蓝结晶→玩家在该结晶所在灵素地形上时，禁止使用指令“**持ち上げ**”；蓝结晶×2→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时，每回合恢复20%的HP。
战斗说明：虽然敌人似乎占尽了优势地形，不过并不足以为患，由于敌人不会出击，所以玩家只需派人小心回避敌人的攻击范围，一路深入破坏各种灵素结晶即可，此后将敌兵逐一击破，获得胜利根本没有难度可言。

勇者の墓

敌方阵容：初代地球勇者lv35×1、スケアクロウlv40×6、コ–ブスlv45×3、アルプLv43×6
灵素结晶效果：蓝结晶×2→敌人站在该结晶所在灵素地形上时，所有能力上升3倍。
战斗说明：本关的场景是遍地的灵素地形，配合6倍强化的结晶，敌人的能力高得吓人　比较保险的办法就是叠罗汉，一直叠到结晶处将结晶击破，否则跟大约200级上下能力的敌人硬抗还真是要命。

12 WAR OF THE MAKAI 前篇 星の墓场II

エンブリヲ星零体

敌方阵容：一般兵Lv44×7、上级士官Lv48×1
灵素结晶效果：绿结晶×2→我方人员站在该结晶所在灵素地形上时,每回合损失20%的HP。
战斗说明：本关6dm地形全士皆为元素地形,但这对我们获得胜利的影响并不大,因为敌人会自动向我方进军,我们大可以以逸待劳痛击敌人。

第4コアポイント

敌方阵容：一般兵Lv44×11
灵素结晶效果：绿结晶×5→我方人员站在该结晶所在灵素地形上时，每回合损失20%的HP；红结晶→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时，无法使用特殊技能。
战斗说明：本战玩家可以尝试把一块绿色的结晶扔到红色灵素地形上，然后击破绿的结晶，此时玩家就可以看到上千连的壮观一幕了。最后在高台上的两个敌兵，玩家可先打倒较低平台上的敌人（站在平台下的小平台上，用两格距离的武器攻击），然后直接把同伴扔上去，也可以直接用枪类远程武器直接射杀。

星融合空间

敌方阵容：一般兵Lv44×9、上级士官Lv48×2
灵素结晶效果：红结晶→我方人员站在该结晶所在灵素地形上时，每回合损失20%的HP；红结晶→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时无敌；红结晶→敌人站在该结晶所在灵素地形上时，所有能力上升50%。
战斗说明：本关千万不要在绿色地形上打碎超敌强化或是损失HP的结晶，不然满屏都是无敌的格子当真成了永远无法结束的战斗了。此战除此之外就没什么太多讲究了，玩家具体的战术可以根据自己的实际情况而定

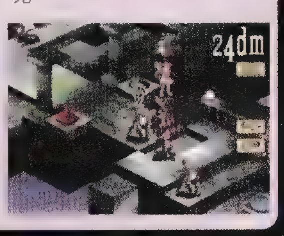
铁沙漠ミニオンIII

敌方阵容：一般兵Lv44×7、上级士官Lv48×2、地球勇者カ–チスLv52×1
灵素结晶效果：无
战斗说明：与BOSS同时出场的还有很多杂兵，敌人的能力普遍较高，如果对自己没有信心可以选择到之前的去练练级别和装备。战斗结束后ジェニファ–离队。

13 WAR OF THE MAKAI 后篇 ガルガンチュワ甲板

α–IIポイント

敌方阵容：副炮Lv50×4、主跑Lv100×2
灵素结晶效果：无
战斗说明：战舰的炮台攻击力非常高、HP也很厚，而且攻击距离比较长，还需要小心应对。



14 最终话 战いの果てに… 天界

TOPIC ガルガンチュワ舰内 第1メイン通路

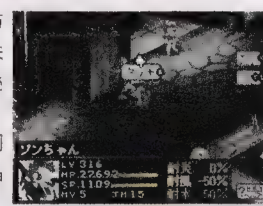
敌方阵容：サイボ－グ兵Lv50×6
灵素结晶效果：无
战斗说明：一般的杂兵战斗

TOPIC 第2メイン通路

敌方阵容：一般兵Lv45×5、サイボ－グ兵Lv50×2、サイキック兵Lv55×1
灵素结晶效果：无
战斗说明：一般的杂兵战斗

TOPIC 第3メイン通路

敌方阵容：サイボ－グ兵Lv50×6、サイキック兵Lv55×3、地球勇Lv60×1
灵素结晶效果：红结晶×3→敌人在该结晶所在灵素地形上时所有能力上升50%。
战斗说明：与之前一样本关仍要需通过叠罗汉的方法，在最短的时间内将所有结晶破坏掉。



TOPIC 总司令室

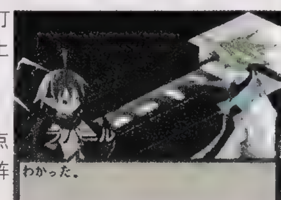
敌方阵容：天使见习いLv50×8、下级天使兵Lv55×2
灵素结晶效果：无
战斗说明：见习天使兵所使用的武器是清一色的长枪，而两个下级天使则装备着弓箭，都属于以远距离攻击见长的敌人；虽然是本章的最后一战，但并无BOSS出场。战后ジェニファ归队。

TOPIC 导きの仪式廊

敌方阵容：ストリゴイLv65×3、中ボスLv70×1
灵素结晶效果：红结晶×2→消灭该结晶所在灵素地形上的敌人时，获得经验增加50%。
战斗说明：本关是最后一次遭遇中**ボス**，其能力自然是十分强悍，千万不要大意了。另外本关的战场也附加增加经验的效果，这个时候出现这样的关卡，正是在暗示玩家大战将至，多多练级，把人物都调整至最佳状态吧。

TOPIC 天使の园

敌方阵容：天使见习いLv55×6、下级天使兵Lv60×2、中级天使兵Lv65×1
灵素结晶效果：红结晶×2→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时，每回合结束后会随机移动至任意地区。
战斗说明：本关的灵素结晶效果之前也曾经遇到过一次，这种地形随机性较大，往往会出现以外状况而打乱计划，与上次建议相同，为安全起见，玩家还是带点恢复道具出阵比较保险。



TOPIC 歌う精灵の间

敌方阵容：天使见习いLv55×3、ヴァルキリ－Lv60×2、ル－ンナイトLv57×4、中级天使兵Lv65×1、下级天使兵Lv60×3
灵素结晶效果：红结晶→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时，每回合恢复20%的HP；红结晶→玩家或敌人站在该结晶所在灵素地形上时，防御力上升50%。
战斗说明：战斗开始后玩家可以安排能够使用远程攻击的两名同伴抢占据点前的两块元素地形，如此就可以轻松应对接下来的战斗了。

TOPIC 战天使の斗技场

敌方阵容：ヴァルキリ－Lv60×6、中级天使兵Lv65×4、上级天使兵Lv70×1
灵素结晶效果：红结晶→敌我双方都无法通过该结晶所在的灵素地形。
战斗说明：战斗开始后，由于结晶效果，玩家只能按照固定的线路进行移动，此时外围的敌人会使用弓箭等远程攻击偷袭玩家，如果都是近战职业就只能白白吃亏，所以玩家派出的同伴中，建议以擅长远程攻击的同伴为主；只要顺利将地图另一侧的结晶击破，就可以开始大规模的反攻了。

TOPIC 罪人封印室

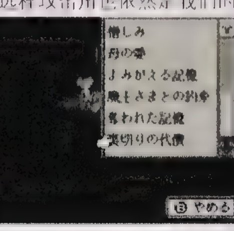
敌方阵容：バルログlv75×1、シ－ドラゴンlv75×1、ミルメコレオlv75×1、アジだカ－ハlv75×1、ノインテ－トlv75×1
灵素结晶效果：无
战斗说明：战斗开始前**カ－チス**（地球勇者）加入，不过大家还是不要指望他了……敌人虽然数量不多，但都是精品，实力相当于BOSS级别了。战术方面没有比较讨巧的办法，稳扎稳打依然是最保险的选择。

TOPIC 大天使の神殿 守护天使の壁

敌方阵容：大天使兵Lv75×3
灵素结晶效果：无
战斗说明：跟上一关相仿的战斗，对玩家本身的能力要求比较高。

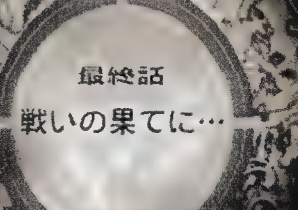
TOPIC 断罪の广间 守护天使の壁

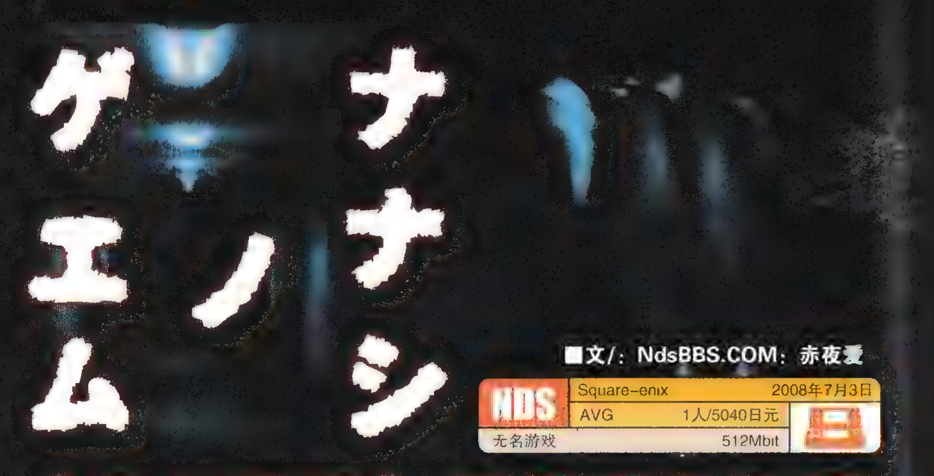
敌方阵容：天使兵见习いLv55×5、下级天使兵Lv60×3、中级天使兵Lv65×5、上级天使兵Lv70×5、天使长Lv80×1
灵素结晶效果：无
战斗说明：本战的敌人众多，而且个个能力不俗，算是相当艰苦的战斗了。敌人中会使用恢复技能的角色以及远程攻击角色依然是我们的头号消灭对象，不过也不要过于强求，万一因为急于求成反而使单个同伴陷入敌群就危险了。



TOPIC 神の祭坛 守护天使の壁

敌方阵容：大天使兵Lv75×5、大天使Lv90×1
灵素结晶效果：无
战斗说明：最终战**フロン**不会参战，玩家还需注意。最终战的敌人数量并不多，但都是高达75级的强力角色，BOSS更是达到了90级；初期玩家可以慢慢移动，先将杂兵清理得差不多后再靠近BOSS，由于系统设定角色的最高等级是9999，所以玩家只要花点心思练练级别和装备，要想打败BOSS简直是易如反掌。通关后并不意味着游戏的结束，对于本作而言，通关只是一个小节，真正的旅程才刚刚开始……





■文/：NdsBBS.COM：赤夜爱

NDS	Square-enix	2008年7月3日
	AVG	1人/5040日元
	无名游戏	512Mbit

《无名游戏》剧情流程攻略

[illegible]	
*本作为竖握DS进行游戏	
A键	确定
B键	取消
十字键	控制人物移动
START键	开始和暂停
SELECT键	进入TS游戏，存档，看信息和退出游戏

游戏一开始会要求玩家对游戏的亮度进行调节，之后会要求玩家给游戏中的主人公取个名字，笔者为其取名为"小石"。

第一天

在近几年的游戏界中最炙手可热的游戏莫非就是掌机游戏《TWIN SCREEN》通称TS在目前来说属于空前的热销状态 随着TS的热销手掌掌机游戏的身影随处可见 。

在家电销售店等地方通过网络传输就能够玩到TS的体验版游戏，在TS店门前更是人头涌动。

"你知道吗？听说玩了某个游戏会在一周内死掉哦！"

"喂，别开这种玩笑啦！"

"真的？这个又是什么恐怖的传言吧？最近简直是已经泛滥了……在锁住的窗户里，被抛弃婴儿向母亲复仇等这些无聊的故事之类，这的有这种游戏的话就该让你的男朋友去试一试。"

"不要说了，最近老是在和他吵架。"

这时画面切换到南都大学《现代社会学科讲义领域横断情报血概论》的课堂上……

"信息网络是现代社会……啊……讲到这里，最近有款游戏好像在同学们中间大受欢迎啊，这款游戏可以用网络传输游戏，虽然是一大优点~~"

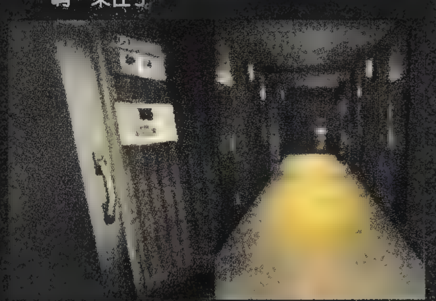
这个时候收到尾高发来的TS游戏选择开始TS游戏，在TS游戏画面的右上方的一口水井旁按A键调查会得到物品水之人偶，这时来到中间上方处与两个穿着蓝色衣服的NPC对话，结束后回到现实。

"小石…小石…你在干什么呢？"

这是南都大学 文学部史学科 二年级的长泽理子在和我对话

"啊…那是！那个游戏啊?我也在玩哦 大概是尾高六天前发给我的，听说玩了这个游戏一个星期后就会死去，是个被诅咒的游戏哦。"

"啊…呆住了"



"真是的……小石居然相信了，这只是一个传说罢了，难道你没听说吗？话说尾高这个家伙这个星期居然都躲在家里连笔记都扔掉了，一直在玩那个游戏，因此，我还和他大吵了一架。到底是游戏重要还是我重要。 帮个忙啦小石给我把他给揪出来。那家伙都三年级了，这样下去可不行啊。"

"原来是吵了架，在冷战啊……"

"替我把笔记带给他啊，拜托啦！"

"是好朋友啦！男女之间没有纯粹的友情？"

"那、这样说…小石和我算是什么关系啊？"

"笨…笨蛋！ 开玩笑的啦！这个给你，还有钥匙，在法米尔天神的904室哦。拜托你了！"

在这个时候游戏画面了。这时会出现教你如何控制游戏，之后来到校门口处会收到三条信息按SELECT键方可查看。出校门后就来到了尾高的住所，一直走向右转就会来到尾高的住所的门口，先用触摸笔在触摸屏画面上按门铃，这时发现没有人开门，只有我们自己去开门了，在拉下门发现门从里面反锁了的。

"尾高学长，是理子叫我从学校过来的。"我们的主角向里面喊了一下。

这时门从里面打开了，直走看见对面的门里面的灯光不停的闪着，走过去这时会出现剧情看见一个女人在里面。开门进去电视机突然开启，看见原来是一个客厅和厨房的所在地。

这时往左边走来到厨房处，在刚才进门的地方听见有人在关门的声音，跟着声音的来源开门出去，进去后看见一个门是打开的，进去后发现原来这里是一个浴室，这时在出来会听见TS游戏的声音，来到刚才有电视机的地方，打开电视机旁边的门，进去以后发现有一张床以为是尾高在里面，调查后发现结果不是。

这时出门，去打开厨房旁边的门进去后直走，打开门后会收到TS游戏。进入游戏后，一直往上走，看见一群人士在举行什么仪式，上去与穿蓝色衣服的人物对话发现这个时要参加这个仪式必须要有火把。候返回刚才游戏开始的地方会有一个黑白色的人，调查之后便回到现实。

回到现实后会，角色手里就会有一个电筒，在右边处有一个梯子爬上去看见一个东西在墙角出，调查后发现原来是尾高的尸体。之后出现剧情第一天结束。

第二天

这时画面转到地下铁 南都线一辆快速运行的列车里…

一段剧情后会收到TS游戏，按SELECT键进入TS游戏后调查上面中间的那个雕像，发生对话，之后便回到现实世界。这时发现刚刚火车上的人已经不在了，会听到列车的广播里发出尾高叫理子的声音，往右边走发现门打不开这时往左边走，一直要走到头，然后就返回刚才打不开的那道门进去后，又要一直走，结果发现原来一直在这个车厢里面打转（原来这是个虚幻的车厢）。

之后回收到TS游戏，按SELECT键进入TS游戏后，发现原来是一个迷宫，这个迷宫非常简单在尽头处会出现几朵花按照下下上左的走法的方法就能够返回现实世界的列车上。

在列车上的左边的门处有一个花的标志调查之后就能够逃出这个虚幻的车厢，现在回到游戏开始的那节车厢进去后会看见尾高的幽灵，在这节车厢地下会有一个花的标志走近以后出现剧情，第二天结束。

第三天

南都大学 大山研究室

与南都大学“社会学部现代社会学副教授”大山法基的对话

“啊…真是不好意思,今天开始已经是暑假了。你自己随便找个椅子坐吧……上面的资料可以随便拿……但是这个摘要不要随便碰哦！因为我还在整理中”

“好像没有地方可以坐呢……没有关系站着说也可以”

“我本来是要找长泽理子的，因为从昨天开始我就联系不到她了，小石我今天叫你来不是为别的，昨天，你去协助警方调查了吧？尾高的那件事和警察也扯上关系了。我们大学的学生是第一目击者啊。”

“警察找第一目击者问话也是理所当然的。”

“嗯”据说发现尸体的现场情况很不一般呐。”

“但是，就是做了笔录要现在的警察来解决这种离奇的案件是不可能的。不过向明治时代的那种新旧交替的岁月，一切都是龙蛇混杂的时代则另当别论了。”

“我在做IT课题的时候也在思考这个问题”现在的时代，潜藏在暗中、不可思议的事情也常常发生。这种东西用近代民俗学来讲就是‘灵异传说’。”

“什么是‘灵异传说’现在还很不明确。与过去不同的是通过电视和网络在短时间的，大范围的传播还是比较少的。从口耳相传这点来说，虽然看起来有了很大的不同，但是最值得的注意的就是传播手段的现代化。我在这方面的研究也就是所谓的领域穿越信息学。现在就开始说说你的遭遇吧”

“原来如此啊……尾高在两天前给你发了TS游戏，而你玩了这款游戏后，也就是和尾高处在了同一个情况下了。然后现实中的尾高和游戏中的人偶一样死亡了就是这样的情况吧！”

“就像你问我在游戏中存不存在杀人这个问题一样，我认为在游戏中是存在的。我是领域穿越信息学的倡导者，所谓传播媒介论认为人的精神也是媒介的一种。简单的说就是过去的文字、影像、声音等媒介。尤其是数码媒介在信息传输时其电波信号与人类的神经细胞的变化电压相等时，就会产生这些现象。”

“举例来说无线网络传输就是这种类似的东西。事实上，至今的报纸、手机、E-mail、信件、照片、录像带、笔记这些在离奇的死亡案件中出现的次数简直不胜其数。”

“什么你居然不知道我在说什么？你知道也好不知道也好对我来说都无所谓了”。

“像把“诅咒”和“崇拜”这样的思想用无线网络传输到携带式游戏机上就会引起“死”这种所谓不可能的结局。这样说不太好吧，让我们一起来解开这个游戏的谜题……”

这个时候调入了尾高的游戏机的通信记录，在这里会出现8个通信记录要求玩家选择。连续选择三次jiq-sogo.ts.jp这个选项。这样就知道了TS游戏传送是来自慈急综合医院。

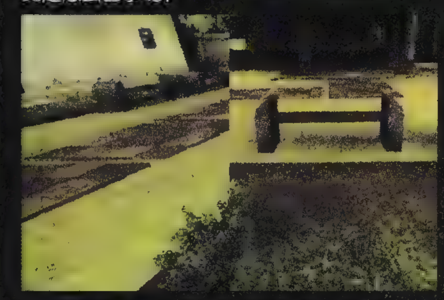
慈急综合医院

场景转到慈急综合医院刚往前走几步就收到大山教授发来的邮件内容是：“我是大山，这封邮件顺利的收到了吗？”

看完后往左边走，会看见尽头处有两个贴了封条的门，在往右边行动看见一块血布，进去后在右对面的地方开门进去，往左转直走，这时TS游戏声响起。发现在背后面出现了一个幽灵，还等什么呢？转身跑过去开过道尽头处右边的门，进去后上楼梯开门。这是会发出一阵声响，把我吓了一大跳，结果一看，才知道原来是日光灯掉下来的声音

一路前进会来一个墙上到处是血手印的房间里，在这里会听到婴儿的哭叫声，从里面的门出去向右边直走会遇见幽灵，快跑回刚才听到婴儿哭叫声的地方，我们的主角可能被吓傻了，将游戏机摔在地下损坏了。

不过这时奇怪的事情发生了，在另外一边游戏机居然发出了声音，上去将它拿到，并得知只要有幽灵TS游戏的画面就会不停的闪烁，先进入TS游戏看看，从村民处可以打听到了正有一对新人举行婚礼。来到上面先跟新娘和新郎对话，然后在和主持婚礼的神父对话这时就会出现一个幽灵。之后跟着幽灵消失的地方可以看到一座墓碑，这时候听到了新娘的叫喊声，来到婚礼仪式上看到了已经断气的新郎。这究竟是怎么回事呢？



来到右上一个墓碑处可以得到“花环”。之后往下面走来到一个旅馆休息。醒来之后发现新娘把自己当成他已经死去的丈夫。之后就要控制主角跑出去（在途中千万不要碰到新娘不然的话又要从旅馆开始了，记住直线距离是最快的捷径）。需要注意的是快走到下方村口的前一段路需要从花坛的右边走（最好选择直线距离），出村后会发生剧情（此时背景音乐突然加快了）继续走到最下方的铁门之后遍回到了现实世界，这时调查门会发现刚才的那个女幽灵的不在了开门进去后会听到电话响铃，不过奇怪的是电话线是被切断了的。

不管它直接到手术室，在里面是布满红色的房间，出去后下楼来到了标本室，出去后路过一条长长的走廊来到最里面的门。进入后可以看到一条比较矮的路，路上面全是铁丝网（在半路上还会出现一个幽灵，放心它在铁丝网上面不会影响你的）。

继续向一条很窄的通路前行，半路的门打不开，继续向里面走即可。来到一个停有尸体的房间,刚向前走一步，就出现诈尸…他那边的门打不开的不要过去…直接走自己后面的门吧。不过这个门后面依然是因为这个门外还是某个东西所以还要回去。

这次终于没有那个尸体捣乱了，进入刚才打不开的门内调查几个资料后接到游戏，进入TS游戏，直接跟右上角的人物对话，之后屏的画面突然扭曲出现刺耳的声音。回到现实后一张恐怖的脸出现了，这个就是理子赶紧逃跑吧！从大门出去后一直按原路返回，从标本室出去后，第三天结束。

第四天

南都大学 大山研究室

紧跟尾高之后，竟然长泽也玩起了这个诅咒游戏，并在7天后死了……

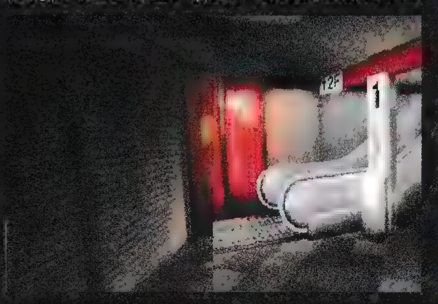
“昨天你在那里看见长泽的，警察打过电话来说尾高的尸体不见了。”

“虽然是些难以置信的事情，可就是在这几天，所发生的事情看起来都和那个游戏有着千丝万缕的联系。”

“不，关于这个事件什么科学的、实证的、理论的、体系的等等这些学素领域可以说已经没有价值了……”

“小石，那个游戏的诅咒确实是存在的。你看如何就以此为前提讨论吧，这样也比较容易定下对策，没有问题吧？”

“关于你遇见的那个长泽我有点想法，不过我现在还不能告诉你，当然我是以诅咒的存在为前提才提出的这个假设。以我的看法那个诅



咒是为了不让别人接近事实背后真相的一种免疫系统吧。"

"打个小比方来说，小石你是一个病原体，而它就是抗体。由于你的行动，想要解开事实真相而被那游戏认为是异类，那些怨灵称他们为Regret好了。意思是法语中的"后悔"是为怨念而生，还有就是千万不要靠近那些怨灵比较好，不然的话会发生让你后悔的事情。"

"言归正传有关具体的对策，你拿来的汤谷的病历就是我们通向光明的座标，可以这么说吧。关于那个汤谷好像是尤他软件公司的游戏制作人员。"

"是的，有可能是个和诅咒游戏很有关系的人。"

"当然，目前还不知道诅咒游戏是不是这个尤他软件公司制作的。"

就在这个时候又收到了TS游戏，在TS游戏里与里面的每个人物对话就OK了。

"原来如此……这就是诅咒游戏啊！！TS游戏持有人不同，游戏的内容也会发生变化，真是让人好奇啊！"

"你现在去尤他软件的所在的近郊商业街看看吧"。

"我会给你打电话的，一会给你联络。"

中野商业街

这时前走几步后楼上的玻璃就碎了，前面有两个岔路，不管走那一边都是一样的，在途中会收到大山教授发来的邮件内容是："有事情忘了给你说补封邮件给你，你已经到了商业街那边了吧。为了谨慎起见，我把尤他软件公司的走法告诉你，尤他软件在4楼靠近对面的方位，我要打电话了稍后再联系。"

在上准备去上二楼的电梯处会出现幽灵，现在快闪吧！！这个幽灵的运动性是有规律的它会往左边走，也就是有两个岔路的右边。之后乘电梯来到了二楼，在二楼上三楼的电梯处会出现一个爬着的幽灵，这时只需要进入刚才路过地方右边的门里面然后在出来就OK了。

三楼到四楼是没电梯可乘，只有是楼梯在途中会有一个幽灵在楼梯旁边，顺着边走就能上楼了。

到了四楼直走就会来到尤他软件公司，就去后在地上会拣到一张关于生田辞职的报告，之后会进入TS游戏，在TS游戏中与所有人对话，最后会问玩家是否关闭BUG程序选择YES，就会出现结束TS游戏的画面。（但是这是一个假的结束画面）之后我回到现实世界，在最里面的尽头处的桌子里找到尤他软件公司的职员表，这时会提示有人进来了。（这个幽灵是个傻子它只会在中间和靠窗子的这两边循环运动）

现在就开门出去了在左边会有一个幽灵，到对面的电梯处进去后发现其他楼层的都没有办法去，只有去B2，到了B2直接跑到最尽头处，这时出现一个幽灵，不要管它靠边跑上楼梯后开门。第四天结束。

切记，在游戏中遇见的幽灵在行动方面都是有规律的，当然除了BOSS。

第五天

南都大学 大山研究室

"社长汤谷的死亡，负责音乐的鲁依兹·野间，负责人设的泽村久志和负责游戏程序的柳乐典光。这三个人都是你在职员名册上见到过的，虽然尤他软件公司的职员但是他们都是在职期间失踪的，而且至今下落不明。"

"人际关系的不和固然也是公司倒闭的原因之一，但像这样员工一个接一个的失踪才是倒闭的直接原因。""在这中间只有一位名叫生田潮的在员工相继失踪前就被解雇了，所以说它现在还活着的可能性非常高。"

"这个诅咒游戏的起源是由尤他软件所制已经是不容置疑的了。"

"说来说去，那个游戏为什么会变成被诅咒的游戏呢？"

"生田到底做了写什么事情呢？"

"在职员名单上登记着生田的家庭住址。虽然不知道他现在是不是还住在那里，不过我想还是值得一去的。"

"我现在想要在检查一遍尾高的TS明天就要交还个给警方了。"

"不好意思生田家就要拜托你一个人去走一趟了。"

生田潮住居

一出来会看见房子的门基本被封条封住了。往前走几步会收到大山教授发来的邮件内容是："结果出人意料啊。生田的房子现在正处于抵押竞拍的状态。也就是说房子根本没有人住。好像是因为被公司解雇的原因，还不起住房贷款了。真叫人同情啊……另外，你也注意了到了吧？生田这个名字，在游戏里已经出现过很多次了。果然他也已经……"

这时往右边走，会看见一扇有破洞的窗子，从这里进去，就来到了生田潮家的里面了。将对面的门打开进去后会收到TS游戏，进入游戏发现原来是个小女孩问爸爸好久回来，女孩的妈妈说爸爸因为工作忙要晚上才会回家，结果一连等了几个晚上都没有等到爸爸回来。这时需要控制小女孩去二楼上他的房间睡觉。

之后回到现实，去二楼上发现有个灵位上燃着香，打开门后在地上可以拣到一张照片之后打开旁边的门，发现原来是生田之后收到TS游戏进入后发现，朝日因为妈妈朋花骗他而生气离家出走，一个陌生男人来到将朋花杀害，就在这个时候朝日因为感到歉意准备回来想妈妈道歉，这时候画面切换到朝日的视角。

控制它来到二楼（就是刚才找到生田的那里）打开门时我们的弱小的朝日小朋友亲眼目睹了妈妈被残杀的情景，而这个杀人犯就是汤谷，当然这个时候汤谷当然不会放过朝日，还等什么呢？快逃吧……只要跑到之前玩家进入的这个房子的那个有破洞的窗子处打开就能够逃出去了，这时回到了我们主角的视角一番对话后得到朝日的图画日记本。第五天结束。

第六天

南都大学 大山研究室

"久等了，今天在去在警察局还尾高的TS时，我随便调查了犯罪案件电子记录，四年前在那屋子里确实是发生了杀人案。案发时正好生田不在家，可是他的妻子朋花却被残忍的杀害，据说现场惨不忍睹……"

"但是，不幸中的大幸有一个人逃过了这场大难，那就是照片中的那个小女孩生田朝日（把名字倒过来念早日升天，这个名字够古怪的）。真凶至今还没有找到，这一切难道和汤谷有关？"

"如果汤谷是犯人那么一定要找到证据，我觉得TS游戏里好像就是要我们去寻找什么？"

哎…现实还真是不如人意啊！

"废话不多说了，直接进入正题，我所致力与研究的领域穿越信息学，认为信息用于传输波段信息传送的实际效率要高于数码信息的传送……"

"这是你从生田家拿来的朝日的图画日记就能采用这一理论来解释。"

「知ってる？
なんかさあ、遊ぶと一週間で
死んじゃうゲームが
あるんだって」

「マジ？
それ、なんて都市伝説？
最近そうゆうの多いじゃん」

「ちょっ、
それってヤバくない？」

“你自己也轻身体验了，也看过这本图画日记。”（此时就会出现图画日记供玩家翻阅）

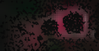
“啊 太完美了！一个七岁的小女孩居然能够画出怎么好的图画来真叫人佩服……”

“凶杀案以后朝日回到家里与父亲相依为命，可是有一天它却突然的失踪了，他的父亲生田却没有报警要求警察寻找……渐渐的这些事情就被人们遗忘……就在这时生田制作了这个TS游戏，在这个游戏里有被残忍杀害的朋花的怨念……完全就做到了跨领域的穿越哦……诅咒就此开始……”

“还剩下一天的时间，在这一天里能找到朝日的话，那么朋花的怨念一定能够消解……”

“你知道一个被称作“七支崎”的景点吗？在这里有七条岔路，那里有家海峡旅店，你去看看吧。”

旧道



就开始这里就是一个隧道，在往前走几步时会收到大山的信息内容是：“负责的游戏项目被中止开发，被公司解雇，死了老婆，独生女出走，在短时间内遭遇了如此多的不幸，精神不错乱才怪。虽然委托了警察进行保护，但在我看来这也不能解决问题。对了关于它执意留在家里这件事，恐怕是为了等候不知道什么时间回家的女儿吧。”

一开始后一直向前跑，遇见有幽灵的地方要靠着边走。在隧道中会有一个打瞌睡的幽灵，之后会在站台处看见一个女幽灵（你看见它的时候是在打瞌睡，当走到指挥员时它就会来追我们的主角），继续向前走，会看见一个指挥员挥舞着指挥灯，这时在右边会有一条小路，一直向前走，会看见一个写有“禁止进入”的门开门进去。可以看到一个开着的门，不过当走近的时候这个门却突然关上了。

不要担心，进去以后小心前进，这这个时候会会出现一个幽灵，先站在原地不动，灯塔消失后在前进到来一个有水的路，在途中会看到幽灵，从他的旁边过去就OK了。

之后又一路前进，路过的幽灵不要去管他，这时出现剧情之后就来到了旅馆的内部，在旅馆门口有一个女幽灵在巡逻所以玩家不必担心，前进后就来到了餐厅。在走就来到了洗碗间，最后就来到一个浴室，在这里会看见一男一女两个幽灵在巡逻，绕开他们来到下个房间。

因为在右边有一个幽灵，一出来时不要往右边看，直接往左走会看见一个标有102字样的房间。正当我满心高兴把刚才的幽灵甩掉后，发现在我前面一个女幽灵把路给堵上了，正当主人公准备从他的旁边过时刚才在外面的幽灵来撞门了。在这个紧要的关头TS突然收到了TS游戏，在等什么呢？赶快进去看看吧。

TS游戏世界先从下面的门出来，之后躲开幽灵来到上方会看见一个当门的幽灵，去引开他的注意，趁这个时候赶紧进入门的里面与女子对话。之后就回到了现实世界，然后走到右边的洞里。进入两扇门内，可以看到楼梯。去2楼。拐角处的幽灵需要进一次204房间才会消失。然后直接从210对面的门进入楼梯间来到3楼。

来到3楼进入楼梯间门对面的门，躲过两个巡逻幽灵来到另一个门，出去后继续前进。可以看到女幽灵站在大门前，这个时候后面也会出现一个男幽灵怎么办呢？没想到那个女性幽灵就莫名其妙的消失了。

直接进入大门，来到礼堂发现了趴在桌子上的女孩。这时会出现一小段CG之后收到TS游戏进入后到铃铛处可以得到爱之皇冠，与女孩对话后女孩伤心的死去。返回现实调查桌上的图画日记后原路返回，返回至3楼的楼梯间前即可传送到隧道附近。继续往回走吧，半路会有教授发来短信说他在隧道的入口处等，快向入口进发吧.终于到达入口了。

这时出现CG（原来教授也变成了幽灵），教授的幽灵以12秒88的速度向主人公奔来，还在等什么？赶紧跑到刚才出来的那个门里面，进去后会收到TS游戏在TS游戏里面和所有人对话.对话的时候人物会变成女孩，而且在一遍遍地诅咒着别人。

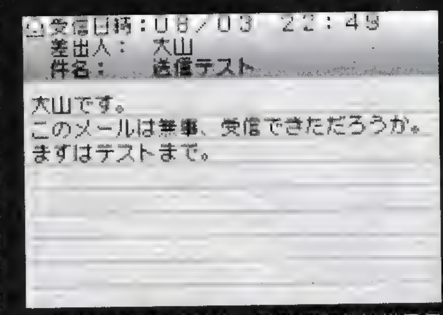
结束后返回现实世界，后面的门打不开只能继续向内部走了，一直走到有铁门处会接到短信，查看后走到旁边的铁门里.第六天结束。

第七天

七[illegible]灯台

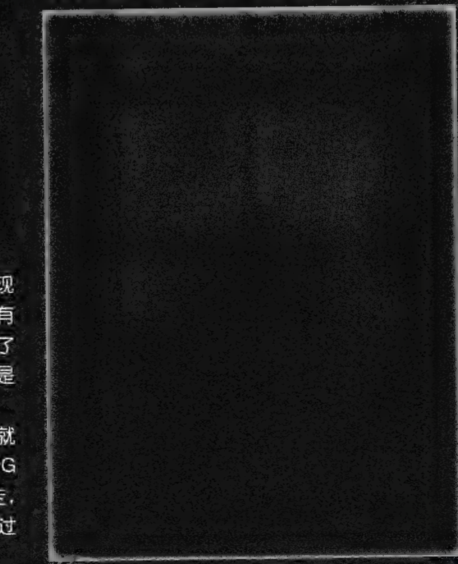
这时教授发来短信说朝日画的图画上面出现的是一个灯台，而这个灯台恰恰就在这里还有什么法呢？到七天的时间已经不多了只好去了。（教授不是变成幽灵了吗？后面才知道原来是教授变成幽灵之前提前预存的一个信息）

本天个人认为是游戏中最简单的，一出来就往前坐就能看到朝日小朋友的幽灵，一小段CG过后他就会消失，开门进入灯台里面，往上走，在半路上会看到朝日的幽灵不要去接触她，过一会儿它自己就会消失，因为灯台的楼梯是悬着型的所以在视野上不是很宽阔，所以只有听我们可爱的朝日小朋友发出的笑声来判断，来到灯台上面后可以看到站在栏杆上面的朝日，随后就倒下去了。之后只有下去在灯台的入口，进入右边的门。



这个时候发现离第七天还有三分钟，怎么办呢？从旁边的小路继续前行，在途中会看见所有出现过的幽灵雕像，玩家走上前去每个都调查一下，之后会出现这些雕像的幽灵，与其接触以后会强制进入TS游戏，在里面与所有人对话就可以出来。

好不容易来到了海边，在长椅处对朝日小朋友按SELECT键进入TS游戏，与里面的幽灵对话才可以继续，这些幽灵的地点在分别在右上角的井边，二楼的宝箱旁边，礼堂里面，森林中央和池塘边，之后游戏结束。



操作说明

按键	说明
十字键上	让选择的武将朝上方移动
十字键下	按住不放即可用触摸笔指定武将的移动
十字键左	让选择的武将朝左边转向
十字键右	让选择的武将朝右边转向
A键	计略锁定键
B键	使用计略
X键	使用奥义
Y键	切换显示武将卡片的兵种
L、R键	按住即可使用十字键转动视角（通常情况下游戏的视角将会自动跟踪出战的角色，但是使用L、R键也可以随时自由调整视角）

菜单详解

菜单	说明
战略ノ章	在中国大陆舞台上，以统一天下为目标的单人游戏模式。进入后可以自由选择各个剧本进行游戏。
锻炼ノ章	可以一边学习游戏的基本操作，一边和电脑进行对战。建议新上手的玩家可以先在这个模式内了解游戏的基本操作，全部完成后还有卡片奖励。
通信ノ章	通过通信WIFI，可以和全世界的玩家进行对战，同样也可以和朋友们联机交换卡片等等。
军议ノ章	查看君主和武将卡片的情报，并且可以进行部队编成。此外还可以进行游戏的系统设置，以及删除记录与否等等。
用语说明	介绍游戏具体的操作方法和名词解释

战术指南

卡片移动、胜败规则

玩家需要扮演的是三国乱世里的君主，必须和其他势力的诸侯战斗。如果你是第一次接触这个游戏的玩家，首先要了解游戏里相关的系统。游戏的战斗是在NDS的上画面里显示战斗场景，玩家要使用触摸笔在下屏进行战术安排。基本上每一战的战斗目标，就是要攻下对方的城池。所以，玩家要指挥己方麾下的武将，朝敌方的城门方向进军。在地图上靠近玩家视角一方的就是我方的部队。玩家首先要做的，就是指挥部队在战场上移动。指挥部队是在下屏的盘面上进行，首先要进行部队的配置。盘面被分为敌阵和自阵两块，我方只能够在自阵上配置部队。把武将卡片用触摸笔拖到自阵的盘面上即可配置部队，让部队在战场上移动，也是同样在盘面上操作。把卡片拖到盘面上的相应位置上，部队就会在战场上移动。

下面再介绍一下攻城的方法。把部队移动到地方城池门口，就会开始攻城，同样在盘面上把部队拖到最上方即可。一旦朝敌方城池进军以后，就会出现攻城槽。攻城槽和时间槽同样会逐渐减少，当攻城槽出现一段时间以后即可开始攻城。不断使攻城槽降低，让敌方的气槽变成零就算胜利。同理，我方如果城池被攻陷的话就会直接败北。此外，城门也是有弱点的，这一点就请玩家自己探索吧……如果时间为零了的话，气槽值较高的一方就算胜利。总之，操作武将朝敌方城门移动，在规定的时间把攻城槽降为零就是作战的目标。在实战中，敌方的部队也会朝我方进攻，所以，大家还是在实战中慢慢总结经验吧。

在实战中，可以同时指挥多个部队。在所有的武将卡片中，有一项名为武将コスト的数值。每场战斗里出战的角色总コスト值不能超过8点。也就是说，コスト值为2的武将每场战斗最大只能出阵4人，コスト为1的武将最大可以出战8人。而且，即使是相同的卡片，能力值也会有细微的区别。注意相同的卡片不能编在同一个军队中，这一点必须注意。

战斗撤退、部队回复

在实战中不可能眼睁睁的看着敌人攻打我方的城池放任不管的。如果中途阻截敌人部队的话，敌人就无法靠近我方的城池。下面为大家介绍一下具体和敌人部队的战斗方法。在地图画面内侧的一方就是敌人的部队，敌人的部队是灰色的，而我方的则为红色。只要移动部队接触敌军部队，士兵们就会开始战斗。此时，武力较高的部队就能体现出自己的优势了。兵力先降为零的一方就会被击破，同时撤退回城，此时只有依赖其他的武将攻击敌军了。下面，大家最关心的也就是如何回复撤退士兵的兵力了吧。已经撤退的部队，将会在战场画面和下屏的盘面上留下印记。下面，就赶快把撤退的部队调回城池吧。使用触摸屏把部队移动回城之后，就会出现复活的时间值。当时间值变成0的时候该部队的兵力就能回复，并能再次参加战斗。此外，即使把没有撤退的部队移动回城，该部队的兵力也能够得到回复。所以，大家在战斗中只要移动部队接触敌军，并及时把撤退的部队调度回城即可。

虽然在战斗中被击破的部队将会暂时撤退，不过让兵力所剩不多的部队及时回城补充兵力也是一个不错的战术。在每场战斗之后都会出现对玩家这一战的战斗评价，评价主要是根据击破敌军部队的次数和减少攻城槽的多少而定。在战斗中胜出的话，玩家的地位也会上升，所以请大家在游戏中好好的表现吧！

兵种相克、进阶战术

部队也有着多种区别，其中，共有着3种影响战斗力关键的兵种，下面就给大家介绍下。基本上兵种分为骑兵、枪兵、弓兵这种，骑兵是移动速度最快的兵种，而且，如果连续冲击的话，就会出现必杀“突击”，给敌人造成大伤害，突击之后将会和敌人拉开一段距离，如果能连续发动突击的话，对战局非常有利。接下来，枪兵是近战系最强的兵种，而且，如果连续转换方向的话将会使用特技“枪击”攻击敌人，窍门就在于卡片停止之后在瞬间转动即可。此外，如果遇到正在突击的骑兵的话，将会发生“迎击”技能，同样能构成大幅伤害。最后就是弓兵，可以从远处发射弓箭攻击敌人。通常情况下，如果不是静止状态将无法用弓箭攻击敌人，但是如果静止了一段时间之后再移动的话，将可以使出“走射”技能，不但能够一边射击敌人，还能一边高速地移动。想一边逃脱敌人，一边攻击，或者是追击逃走的敌人时非常有效。在这里非常重要的就是3种兵种相克属性了，骑兵由于移动速度较快，所以一般不会受到弓箭攻击，而枪兵善于迎击速度较快的骑兵，弓兵能够不被枪兵近身就能牵制对方，所以原则上骑克弓、枪克骑、

弓克枪。除了基本兵种之外，也有其他的兵种存在。攻城兵虽然移动速度较慢，但是可以对城池构成较大伤害。步兵虽然没有什么长处，但是没有弱点平衡性比较好也正是他的优点。但是，基本上常用的都是骑、枪、弓这三个兵种，请大家一定要灵活运用。

武将计略、军师奥义

左右整个战局的最重要因素，就是武将的计略和军师的奥义了，下面给大家简单介绍一下。所谓的计略，就是各名武将所持的必杀技。根据武将不同，计略的种类也很多。首先要想使用计略，士气是关键。根据计略的种类不同，需要的士气值也有变化。士气槽会随着时间的经过而逐渐地上升。积攒到一定士气之后，可以使用计略的时候，武将周围将会出现一个印记。此时只要用触摸笔点一下想使用计略的武将……再点击一下屏幕右下角的计略键即可。只要拥有足够的士气，计略可以无限次使用。但是，大多数的计略都有着使用对象范围，所以应该随时改动武将的方向，把武将移动到对象范围内才行。想改变方向的时候，只要按住方向下键不放，再点击你想转变的方向即可。当然，使用十字键的左右来改变方向也是可以的。此外，士气槽还有一点需要注意的地方，武将们都有着魏、蜀、吴等所属势力。随着出阵同势力的武将越多，士气的最大值也能够得到提升，影响到势力的士气最大值的多少也和军师卡片的势力有关。

下面给大家简单介绍一下军师。军师虽然不能直接参加战斗，但可以使用强力的奥义来支援战斗。虽然军师也有很多种，不过大体上只拥有两个奥义。兵略是给战场全体带来效果的技能，而阵略只能在战场上限定的范围内才能发挥效果。军师卡片在每次战斗中只能使用一次，此外，部队里有相同姓名的武将存在的情况下，也无法使用。军师可以通过训练来令其

成长，只要有兵粮就可以进行训练，所以只要消费兵粮，进行训练，从而能达到令军师不断成长的目的。随着军师的等级不断提升，军师本人的能力值也会随之上升，战斗中奥义的威力也会明显的增强。当然，这里的训练只有在锻炼实习里面才能进行哦。

接下来，在战斗模式之前，必须要选择军师所使用的技能。不管是兵略和阵略，在战斗中只能选择其中一种。在这里拿选择阵略举个例子，选择阵略的时候，必须要选择发动的场所。在放置卡片的时候将会出现效果范围，根据技能不同，范围也会有所变化。随着发动阵略之后，该范围内将会受到各种效果的影响。所以应该事先考虑清楚具体应该在哪里发动技能，决定了配置场所之后，在战斗中也无法再次更改，这一点务必注意。当然，如果选择兵略的话就不用再选择配置场所了，因为兵略的效果将会覆盖战场整个地图。虽然阵略在任意时间都可以使用，但是根据奥义槽的积攒状况，使用的时间也会产生变化。气槽将会随着时间的经过而逐渐上升。而且选兵略的情况下，随着奥义槽的积攒，威力也会逐渐增强。在战斗之前如果配置好了军师卡，在右上角的小地图上将会显示出配置的效果范围。想使用奥义的时候，只要点击触摸屏右侧的蓝色奥义键即可。军师的奥义技有很多种，所以大家努力去寻找自己所想要的军师吧！

此外，奥义里面还有一个小秘密。武将卡片分为天、地、人三种属性。如果和玩家选择的奥义属性相同的武将卡片越多，在开战出场不久就会有额外的奥义槽加成！所以在选择奥义之前，应该灵活参考一下出战的武将为上。

锻炼之章剧情详解

锻炼之章就等同于练习模式，玩家在这个章节里可以熟悉游戏的操作，战斗时卡片的搭配等。每通过一个任务，都能随机得到各种卡片奖励。当然，越往后面难度越高，获得的卡片也就越珍贵。

难易度：普

完成奖励：
●武将卡片:EX王异和EX许楮、EX徐晃 ●兵士卡片:黄 ●其他:开启“难易度：难”模式

CPU名	武将	获得称号
骑兵演习	一般兵(弓)、一般兵(弓)、一般兵(弓)、一般兵(弓)	突击兵
枪兵演习	一般兵(马)、一般兵(马)、一般兵(马)、一般兵(马)	枪击兵
弓兵演习	一般兵(枪)、一般兵(枪)、一般兵(枪)、一般兵(枪)	走射兵
牛金军	C牛金、一般兵(马)、一般兵(枪)、一般兵(弓)	猛进将军
吕范军	C吕范、C潘璋、一般兵(马)、一般兵(枪)	暗杀者
公孙瓒军	U公孙瓒、C裴元绍、一般兵(枪)、一般兵(弓)	白马将军
王平军	C王平、U马岱、一般兵(枪)、一般兵(马)	坚实な将军
左慈军	S左慈、C程远志、C裴元绍、C马元义	不死军团
蜀の华军	C夏侯月姬、U黄月英、C糜夫人、R关银屏、S孙尚香、U甘皇后	蜀の姬君
曹兄弟军	C曹昂、R曹丕、C曹植、C曹彰	霸を继ぐ者
于禁军	U于禁、S邓艾、S张春华、U程昱	刚毅なる武人
蒋钦军	U蒋钦、R徐盛、C吕范、一般兵(枪)	战の求道者
郭嘉军	R郭嘉、U曹仁、U徐晃、C曹昂	夭折の名参谋
关羽军	U关羽、C王平、U周仓、C孟达	勇将
丁奉军	R丁奉、U甘宁、U蒋钦、C朱治	叩き上げの将
曹洪军	C曹洪、C张松、R马谡、R姜维、C李典	特攻队长
马良军	U马良、R赵云、U关平、C吴懿、C赵累	白眉
破灭の姬军	U严氏、C胡车儿、C李傕&郭汜、C程远志、C马元义	稀代の美女
简雍军	C简雍、S诸葛亮、U黄月英、C张松、R马谡、C刘封	无顿着な使者
郭皇后军	C郭皇后、R贾诩、S王异、R夏侯敦、C满宠	魏の女王

难易度：难

完成奖励：
●武将卡片:DS司马懿 ●兵士卡片:紫 ●其他:开启“难易度：激”模式

CPU名	武将	获得称号
纪灵军	UC纪灵、UC公孙瓒、C张梁、C马元义、C程远志、C裴元绍	三尖刀の豪杰
阚泽军	C阚泽、R周泰、C陈武、C凌操、C虞翻	参谋
夏侯敦军	UC夏侯敦、R羊枯、UC蔡文姬、SR王异、C郭皇后	霸道への誓い
桃园三兄弟军	R刘备、UC关羽、R张飞	义兄弟
李儒军	UC李儒、UC董白、R华雄、C李傕&郭汜	魔王の右腕
孙一家军	R孙策、SR孙坚、SR吴夫人、R孙权	若大将
诸葛亮军	SR诸葛亮、SR魏延、SR马超、UC严颜	伏龙
黄巾贼军	SR张角、C张梁、C程远志、C裴元绍、黄巾贼(i)、黄巾贼(枪)	教祖
伊籍军	C伊籍、C吴懿、R魏延、UC张飞、UC周仓	蜀の外交官
豪华绚烂军	R吕姬、C郭皇后、SR王异、UC董白、R孙尚香、C夏侯月姬、SR吴夫人、R关银屏	女杰の夸り
甘宁军	SR甘宁、C吕范、C孙桓、UC鲁肃、C凌操	孙吴の名将
回复の姬军	UC甘皇后、UC张飞、R黄忠、C赵累、R庞统、UC周仓	舞姬

CPU名	武将	获得称号
豪杰三人众	UC太史慈、UC关羽、UC夏侯渊	豪杰
神速骑兵军	SR张辽、C牛金、R贾诩、R郭嘉、UC乐进、C郭皇后	铁骑马队
车轮枪兵军	R张飞、R姜维、UC法正、C赵累、UC周仓	万夫不当
麻痹弓兵军	SR吕蒙、R徐盛、R太史慈、UC韩当	知勇兼备
刹那神速军	R郭嘉、UC严颜、UC马岱、UC纪灵、UC乐进、C裴元绍	刹那の智
陆逊军	SR陆逊、UC甘宁、UC凌统、C朱治、UC韩当	若き智将
姜维军	R姜维、UC关平、R夏侯渊、UC荀攸、C曹洪	麒麟儿
飞天の姬军	UC蔡文姬、SR王异、R庞德、UC乐进、UC曹仁	夸り高き才媛
夏侯敦军	R夏侯敦、R夏侯渊、R张合、R荀或	历战の杰将
火雷计略军	R周瑜、R徐庶、C虞翻、C夏侯月姬、C朱桓、C孙桓	悲剧の军师
陈m军	UC陈m、SR吕布、R华雄、C张梁	反逆の谋士
苦乐の姬军	R邹、C胡车儿、SR左慈、C张梁、C裴元绍、C程远志、UC李儒	幻惑の色香
魏延军	SR魏延、R黄忠、UC严颜、C孟达、C王平	孤高の猛将
荀或军	R荀或、C刘晔、C李典、R张合、UC徐晃、UC乐进	王佐の才
孙策军	R孙策、R周瑜、UC黄盖、UC程普	断金の交
无势の姬军	SR甄皇后、R夏侯敦、R典韦、UC曹仁	悲哀の皇后
司马懿军	SR司马懿、R庞德、R张合、UC钟会、C蔡瑁	狼顾の相
黄忠军	UC黄忠、UC严颜、C伊籍、R魏延、SR孙尚香	勇壮な老将
张鲁军	C张鲁、SR吕布、SR赵云、C王平	米大好き
野战の姬军	C糜夫人、R徐庶、R黄忠、SR马超、C廖化	梦き皇后
魏吴の同盟军	R陆抗、R羊枯、C陈武、UC于禁、C朱桓、C曹洪	次代の名将
庞统军	R庞统、UC黄月英、SR孙尚香、R张飞、R姜维	凤雏
流星の姬军	R小乔、R周泰、R徐盛、R丁奉、UC韩当	胜利の乙女
贾诩军	R贾诩、C胡车儿、R高顺、UC陈m、C李傕、C郭汜、C程远志	冷酷なる谋士
关羽军	SR关羽、R张飞、R关银屏、UC关平、UC周仓、C伊籍	美髯公
老将连合军	UC程昱、UC严颜、UC黄忠、SR张角、SR左慈、UC于吉、UC张弘、UC张昭	十面埋伏の计
豪杰と娘军	SR董卓、SR吕布、UC关羽、UC董白、R吕姬、R关银屏	魔王
猛将连合军	R许楮、R典韦、C曹彰、R庞德、C陈武、UC甘宁	亲卫队

难易度：激

完成奖励：
●全部通过之后可以得到称号：天下无双。

CPU名	武将	获得称号
西方の雄军	SR马超、SR吕布、R张辽、R庞德	西方の雄
司马懿夫妻军	SR司马懿、SR张春华、魏R贾诩、UC于禁、R张合、C曹洪、SR邓艾	天下の大军师
卧龙凤雏军	SR诸葛亮、R庞统、R徐庶、R姜维、R马谡、R马超、SR魏延	深谋极めし者
荆州急袭军	SR吕蒙、SR陆逊、SR甘宁、C潘璋、R丁奉	大都督
陷阵营军	R高顺、R华雄、UC陈宫、C张绣、UC纪灵、C裴元绍	陷阵营
吴皇帝军	R孙权、R周瑜、UC凌统、R周泰、SR甘宁	吴皇帝
曹一族军	SR曹操、R曹丕、UC曹仁、C曹洪、C曹彰、C曹植、C曹昂	乱世の奸雄
大将军	UC张勋、R张辽、UC公孙瓒、C纪灵、UC袁术、C陈兰、UC杨弘、C雷薄	大将军
天下无双军	SR吕布、R吕姬、UC陈m、R高顺、R张辽	武の化身
倾国の姬军	SR貂蝉、R华雄、R吕姬、群雄R贾诩、UC李儒、UC公孙瓒、C裴元绍	倾国の美女
孙吴三代军	SR孙坚、R孙策、R孙权、UC程普、UC黄盖、UC韩当	天启の幻
裂将四人众	SR吕布、R夏侯敦、SR关羽、R孙策	烈将

CPU名	武将	获得称号
激一回复の姬军	UC甘皇后、R张飞、SR马超、R徐盛、R周泰、UC太史慈	愈し系
五虎将军	SR马超、SR赵云、UC关羽、R张飞、R黄忠	神威将军
孙吴名将军	SR陆逊、R太史慈、R周泰、SR孙策、UC凌统、UC甘宁	若き名军师
魏皇帝军	R曹丕、R羊枯、R典韦、R庞德、R夏侯渊、魏R贾诩、C刘晔、UC程昱	魏皇帝
英杰夫妻军	SR曹操、R刘备、SR孙坚、SR吕布、UC卞皇后、C糜夫人、SR吴夫人、UC严氏	夫妇圆满
虎痴恶来军	R许楮、R典韦、SR吕布、C胡车儿、C张梁、R庞德、R夏侯渊、C曹彰	虎の化身
大流星の姬军	R大乔、R孙权、R周瑜、SR吕蒙、R周泰、R丁奉、UC程普、UC张昭	孙吴の护り手
蜀汉皇帝军	R刘备、SR关羽、R张飞、SR马超、SR赵云、UC黄忠、SR诸葛亮、R徐庶	蜀汉皇帝

战略之章剧情详解

当玩家完成了锻炼之章的任务，基本熟悉游戏的系统之后，便可以进入战略之章体验三国志大战的乐趣了。战略之章一共分为6个章节，每一个章节内分成3个势力，其中第一、第二个是固定势力，第三个是玩家自己的原创势力。

玩家每结束一章剧情，会根据玩家的战绩而获得若干张卡片和一枚DS专用卡片及相关称号。初次进行游戏的时候必须按照剧情顺序一章一章的打下去，全部六章完成之后可以得到一张DS卡片曹丕一张，同时战乱模式开启。

第一章　黄巾の乱

STAGE1　曹操军

根据地：洛阳	登陆コスト：8
初始资金：800	开始年月：184年1月

胜利条件：在184年12月之前攻占彭城（12个月时间）

过关奖励：DS周仓

攻略要点：本关难度较低，没有什么特别需要注意的地方。由于登陆コスト限制，一次不可能全部触发所有的剧情。同时，本关也适合用来反复刷卡片的关卡，如果能在这一关内刷出比较强劲的卡片，对以后的章节非常有帮助。

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时把SR曹操放入卡组	300
苍天既に死す	使用包括曹操的卡组与张角战斗	500
夏侯兄弟の誓い	在184年1月到3月之间把R夏侯敦和R夏侯渊放在同一领地	500
曹仁と曹洪	在184年4月到5月之间让曹仁和C曹洪参加战斗	500
ステージクリア	过关	0

STAGE2　刘备军

根据地：涿	登陆コスト：9
初始资金：800	开始年月：184年1月

胜利条件：在184年12月之前歼灭黄巾军（12个月时间）

过关奖励：DS曹彰

攻略要点：全部都是枪兵，如果以R刘备、UC关羽、UC张飞、C简雍开始的话，一次即可触发全部剧情。

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时将R刘备放入卡组	300
桃园の誓い	在184年1月到3月之间将R刘备、UC关羽和R张飞放在同一领地	1000
刘备の意思	使用包括R刘备的卡组与张角战斗	500
简雍と刘备	在184年使用包括R刘备和C简雍的卡组战斗	500
ステージクリア	过关	0

STAGE3　一人の英杰

根据地：成都	登陆コスト：10
初始资金：1200	开始年月：184年1月

胜利条件：在185年12月之前占领平原（24个月时间）

攻略要点：平原在大陆的正对面，而且，根据地成都4个方向都有街道，防御起来相当困难。虽说如此，因为时间非常充裕，可以先从商人那里购买武将，增强自己的战力。比起资金2000的武将而言，资金1000的武将各方面也比较优秀，所以还是以1000的武将为购买中心吧。初期武将如果全部选择资金500的武将的话，再加上每回合都购买资金500的武将，这样在最后还差2~3个月的时候差不多就能把全部武将挖走。建议没有买到SR左慈的玩家还是反复刷出来为好。

第二章 暴虐の魔王

STAGE1 曹操军

根据地：下邳	登陆コスト：10
初始资金：1200	开始年月：189年7月

胜利条件：在190年12月之前攻占长安（18个月时间）
过关奖励：DS夏侯渊
攻略要点：以联合、蜀、吴军的同盟状态开始游戏。一旦到了189年10月,SR吕布就会被配置在洛阳。在189年12月的时候,联合军的同盟就会解散,如果没有信心能够攻下长安的话,还是先巩固自己的后防为上。

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时将SR曹操放入卡组	300
奸雄と魔王	使用SR曹操和董卓战斗	500
武人の幸福	在189年7月到11月之间将SR曹操和UC夏侯渊放置在同一领地	500
曹家の力	在189年12月到190年6月之间使用SR曹操与C曹洪迎战进攻而来的敌人	500
虎痴	在190年12月之前使用SR曹操和R许楮取胜（不确定）	500
ステージクリア	过关	0

STAGE2 孙坚军

根据地：长沙	登陆コスト：10
初始资金：1200	开始年月：189年7月

胜利条件：在190年12月之前攻占长安（18个月时间）
过关奖励：DS马良
攻略要点：以联合、蜀、吴军的同盟状态开始游戏。一旦到了189年12月,联合军的同盟就会解散,所以千万别忽视了根据地周边的防御工作。

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时将SR孙坚放入卡组	300
传国の玉玺	在190年12月之前让SR孙坚和UC程普进军至洛阳	1000
祖茂奋战	在189年12月到190年6月之间使用C祖茂迎战进攻我方的R华雄(如果攻下城池之后事件就不会发生，拖延时间即可。)	500
江东の虎	使用SR孙坚攻入R华雄所在的都市	500
孙策の初阵	在189年10月之前使用包括SR孙坚和孙策的卡片战斗	500
ステージクリア	过关	0

STAGE3 一人の英杰

根据地：建业	登陆コスト：10
初始资金：1200	开始年月：189年7月

胜利条件：在190年12月之前攻下长安（18个月时间）
攻略要点：和第一章的STAGE3相同，目标在自己根据地的正对面，但是STAGE1和STAGE2不同，没有同盟军，全部都是敌人。虽然最短的路线是攻下地图中央的洛阳、再接着攻下长安，但是这样就必须和コスト较多的曹操和吕布为敌。如果没有十足的对付办法的话，将无法面对吕布这个强大的敌人，所以还是朝江夏方面进军，逐步攻占西南方面的城池，最后由汉中出兵攻打长安。此外，第一章的STAGE3有24个月的时间，而本关只有18个月，这一点必须留意。只要无视东北方的势力，制定好攻击目标，一边巩固自己的实力一边朝长安进军，本关也不算太难。

第三章 群雄割

STAGE1 孙策军

根据地：柴桑	登陆コスト：10
初始资金：1500	开始年月：192年10月

胜利条件：在193年12月之前占领6座城（15个月时间）
过关奖励：DSカイ越
攻略要点：如果想完成“江东の二乔”这个任务的话,虽然能达成全部剧情,但是条件也要求的非常苛刻,而且这种情况下会陷入长期战。正如剧本一样,吴国的武将比较容易获得,所以可以多收集一些卡片。如果有R孙策卡片的话,或许就没有必要再去购买2000的武将卡片了。

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时将R孙策放入卡组	300
断金の交	在193年3月之前将R孙策和R周瑜放置在同一领地	500
两雄の出会い	在193年9月之前使用R孙策与UC太史慈战斗	500
死の仙人	在193年9月之后使用R孙策与出现于会稽的于吉战斗	500
江东の二乔	在193年4月到9月之间将R孙策、R周瑜、R大乔和R小乔放置在同一领地	500
ステージクリア	过关	0

STAGE2 刘备军

根据地：下邳	登陆コスト：10
初始资金：1200	开始年月：192年10月

胜利条件：在193年12月之前占领6座城（15个月时间）
过关奖励：DS公孙サン
攻略要点：配合卡片组合的话，一次就能完成全部的剧情，难度也不是想象中的那么高。但是，为了“三尖刀と青龙刀”“蜂蜜の梦”这两个任务的话，必须要和袁术军团战斗，不过袁术军团非常弱，有可能在我方未出兵之前就被消灭。占领6座城堡的时候就会直接过关，所以应该留意自己的进军路线。

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时将R刘备放入卡组	300
复仇と大义	在193年9月之前使用R刘备迎战进攻下邳的SR曹操	500
甘き愈し	在192年12月到193年9月之间将R刘备和UC甘皇后放置在同一领地	500
三尖刀と青龙刀	使用UC关羽和UC纪灵战斗	500
蜂蜜の梦	使用R刘备和UC袁术战斗并取胜	1000
ステージクリア	过关	0

STAGE3 一人の英杰

根据地：辽东	登陆コスト：8
初始资金：800	开始年月：192年1月

胜利条件：在193年12月之前统一天下。（12个月时间）
攻略要点：虽然目标要统一天下,感觉可能要花费不少时间,其实只有13座城而已。也就是说时间方面绝对充足。因为是以辽东作为根据地,所以只要注意进军路线的话,统一天下也非常轻松。所以最好能把初始的コスト分成2队开始游戏,这样将会更加方便。需要注意的地方是官渡的天下无双军团:“SR吕布、R高顺、R张辽”,所以初始的队伍最好配备对抗吕布的卡片,曹操军的コスト值也比较高,需要做好心理准备。

第四章 最强の武

STAGE1 曹操军

根据地：许昌	登陆コスト：12
初始资金：1200	开始年月：194年5月

胜利条件：歼灭吕布军
过关奖励：DS张飞
过关奖励：因为第一回合之后，吕布就会不断的侵吞他国势力，首先应该遏制吕布势力朝左边的发展，我方应该朝南北两面进军。运气好的话，吕布将会在第一回合歼灭刘备军，接着在第二回合会继续朝下方进军，这样我方理论上能在第4回合直接击破吕布军团。

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时将SR曹操放入卡组	300
武勇と知勇	在194年7月到195年4月之间使用SR曹操进攻SR吕布的领地	500
必死の防战	在195年4月之前使用R荀或迎战进攻我方的SR吕布	500
盲夏侯	使用R夏侯敦战斗	1000
ステージクリア	过关	0

STAGE2 吕布军

根据地：下邳	登陆コスト：8
初始资金：1000	开始年月：194年5月

胜利条件：在195年12月之前统一天下（18个月时间）
过关奖励：DS小乔
攻略要点：在全部20个月的时间内占领13座城统一全国,从某种程度上说难度相当高。商人方面1000的卡片已经全部脱销,而在2000的武将卡片,SR吕布的能力非常优秀。由于初始的コスト值只有8点,而为了完成所有剧情又必须派高コスト值的武将出场,所以在本关内很容易造成武将不足的局面。此外根据地下邳也容易受到3条不同路线的敌人攻击,所以还是先收集到强力武将卡片之后再出兵攻打也不迟。

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时将SR吕布放入卡组	300
その智は武の为に	使用SR吕布和UC陈宫与SR曹操进行战斗	500
天下无双の军	使用SR吕布、R高顺、R张辽进行战斗	500
飞将の娘	把SR吕布和R吕姬放置在同一领地	500
ステージクリア	过关	0

STAGE 3 一人の英杰

根据地：长沙	登陆コスト：8
初始资金：1200	开始年月：194年5月

胜利条件：在195年12月之前统一天下（20个月时间）
攻略要点：由于长沙和3个国家邻接，攻下零陵之后再把部队分成两队攻下江夏，然后只要在江夏布下防御部队，把剩余的兵力全部从武陵出兵直接向北攻向官渡。唯一需要担心的就是下邳的吕布军，没有十足把握的话还是别去惹他为好。

第五章　赤壁の战い

STAGE1　刘备军

根据地：江夏	登陆コスト：10
初始资金：600	开始年月：207年5月

胜利条件：在208年12月之前歼灭魏军（18个月时间）
过关奖励：DS孙尚香
攻略要点：这一章所有的关卡难度都非常高，其中魏军的威胁最大，特别是彭城附近。所以要秉承避免和魏军正面交锋，只在江夏留下最小的兵力，小击溃群雄军，积攒武将充实自己的国力。如果上来就去攻占许昌的话，虽然将会受到彭城的激烈攻击，但是运气好的话将会使彭城的优秀武将纷纷下野。所以随着游戏时间的增加，本章的难度也会逐渐降低，因此推荐大家和敌人打持久战为上。

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时将R刘备放入卡组	300
三顾の礼	在207年5月到10月之间把R刘备和诸葛亮放置在同一领地	1000
伏龙と凤雏	在207年5月到２月之间使用R庞统和SR诸葛亮与SR曹操战斗	500
徐庶の忠义	在208年2月以后使用R庞统战胜R徐庶	不详
弓腰姬	在208年5月以后把R孙尚香和R刘备放置在同一领地	500
ステージクリア	过关	0

STAGE2　孙吴军

根据地：建业	登陆コスト：12
初始资金：1200	开始年月：207年1月

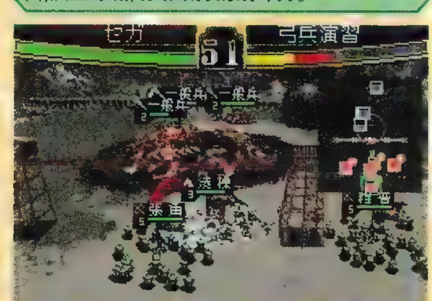
胜利条件：在207年12月之前打倒曹操（12个月时间）过关奖励：DS姜维
攻略要点：基本上和刘备剧本打法相同，集合主力阵容首先给魏国重创，阻断曹操的退路即可。运气比较好的话，只需要攻下4~5座城市即可粉碎曹操势力。

事件名	触发条件	达成奖励
开场	开始时将R周瑜放入卡组	300
东南の风	使用SR诸葛亮和R周瑜与SR曹操战斗	500
苦肉の策	使用UC黄盖和SR曹操战斗	500
宿将の决断	在207年1月把R周瑜和UC程普放置在同一领地	500
犬猿の仲	使用UC甘宁和UC凌统参加战斗并取胜	500
ステージクリア	过关	0

STAGE3　一人の英杰

根据地：汉中	登陆コスト：10
初始资金：1200	开始年月：207年5月

胜利条件：在208年12月之前统一天下（20个月时间）
攻略要点：本关恐怕是战略之章里最难的关卡了。因为倘若总コスト值为14的魏军一起攻打过来的话，我方将会瞬间被灭。如果从边界开始按顺序进攻的话，敌人的主力将会集中，所以还是先切断魏军的领土，击破主力敌将为上。总之，推荐玩家先歼灭群雄势力，形成天下三分的局势，再逐步歼灭曹操军。此外，也可以先攻占东南方的领土，然后按照制压西南群雄、攻占西北方的长安、进攻东北方的顺序，最后再把部队集中在彭城周围。然后再攻下江夏、许昌，孤立彭城，切断敌方的战斗力。



第六章　天下三分

STAGE1　刘备军

根据地：江夏	登陆コスト：12
初始资金：1200	开始年月：211年1月

胜利条件：在211年12月之前占领8座城池（12个月时间）
过关奖励：DS黄月英
攻略要点：时间限制非常严峻，原则上不要去招惹魏军和吴军，先攻打群雄势力为上。此外，别忘了在江夏部属兵力防止敌人的进攻。到了211年4月和吴国的同盟就会解除。

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时将R刘备放入卡组	300
志は义より重く	在刘璋逃离战线之前把R刘备、UC法正和C孟达放置在同一领地	0
关羽VS黄忠	使用SR关羽和R黄忠战斗	500
张飞VS马超	在211年5月使用UC张飞和增援汉中的马超战斗	500
张飞VS严颜	使用UC张飞和UC严颜战斗	500
简雍の言叶	使用简雍进攻刘璋所在的领地并取胜	1000
ステージクリア	过关	0

STAGE2　马超军

根据地：西平	登陆コスト：8
初始资金：800	开始年月：211年1月

胜利条件：在212年12月之前统一天下（24个月时间）
过关奖励：DS陆逊
攻略要点：虽然限制玩家的コスト值只有8点，但是好在有剧情武将马超在，而且起始地点在西平，作为最后一个剧本，其实难度也不算太高。由于成都的军队比较薄弱，只要在街亭里放置1到2支购买来的部队，以最初的精锐武将就能把魏军驱逐出长安。但是，如果想完成所有的剧情过关的话，难度上将会大幅提升。特别是“烈女の正义”这个任务，必须等到211年5月才行，在正常情况下必须在西平连续等待5个回合，所以，实际上只有20回合的时间了。

事件名	触发条件	达成奖励
序幕	不需任何条件即可触发	0
开场	开始时将R马超放入卡组	300
离间の计	使用R马超和贾诩战斗	500
虎と狮子と	使用R马超和许褚战斗	500
烈女の正义	使用R马超和王异战斗	500
ステージクリア	过关	0

STAGE3　一人の英杰

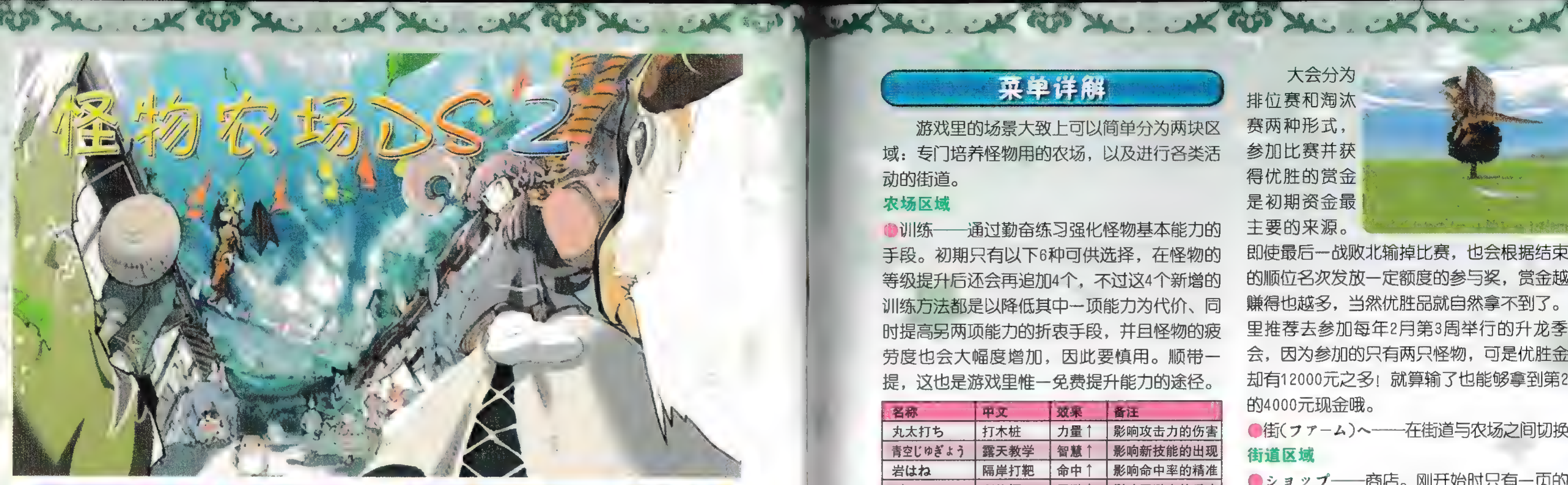
根据地：下邳	登陆コスト：10
初始资金：800	开始年月：211年5月

胜利条件：在212年12月之前统一天下（20个月时间）
攻略要点：本关的起始地点在下邳，并且玩家和3个国家相邻接，而且剩下的时间只有20回合，所以时间方面非常紧。本关和马超剧本基本相同，虽然作为最后一章剧情，但难度上却比第五章要低上许多。敌方战力薄弱的环节主要是在东北方面，所以应该先抓住敌方的弱点进攻，再逐渐巩固自己的国力，最后和曹操一决雌雄。感觉玩家还是先切断敌方的领土，再分开歼灭为上，这样打起来会轻松许多。此外，从商人那里可以购买的卡片也以SR卡片居多，所以有条件的话可以多回收几块。总体上本关不算太难。

玩后感

不愧是世嘉公司出品，游戏的素质非常不错，在原作的基础上又新增了军师卡片等要素，使得游戏的可玩性得到进一步的提升。此外，游戏最大的乐趣，就是多种卡片搭配组合和朋友们联机对战了。

在对战中玩家可以尽情使用自己收集的各种强力卡片，并在战斗中随意发挥，和朋友切磋交流，绝对能乐趣倍增。本篇攻略由于篇幅所限，没有给大家介绍笔者的卡片搭配心得相关，这一点希望大家原谅。推荐大家先在锻炼之章里完成各种任务，获得不少卡片以后，再挑战战略之章的剧情。随着游戏的进展，难度也会不断的提升，对玩家的反应、战术安排、操作等都有着严格的要求。总之，游戏的素质还是不错的，喜欢卡片战略类的玩家千万不要错过。虽然游戏上手比较困难，系统也比较烦琐，不过真正熟悉游戏以后，你会觉得本作的魅力非比寻常。



游戏介绍

NDS	TECMO	2008年8月7日
	SLG	1-2人/5040日元
	怪物农场DS2	512Mb

《画画 说话 开始吧！怪物农场DS》是Tecmo著名的模拟培育养成游戏《怪物农场》系列的最新一作，也是该系列诞生10周年的纪念性作品。用触摸笔和麦克风来培养怪物的体验是只有在NDS上才能感受到的，轻松涂鸦的“魔方阵绘制”和辨认声音的“咒文产生”，还有以读取GBA卡带的“石版产生”等等，在游戏里有很多种生成怪物的方法。育成的怪物可以参加地方大会组织的比赛争夺优胜，不同的怪物合体也会产生全新的种类。与个性丰富的怪物们一起度过开心的暑假生活吧。

基本操作

按键	说明
方向键	上下移动
A	确认/攻击
B	取消
X	推斥对手
Y	无用
R	右翻页
L	左翻页
SELECT	技能设置
START	结束游戏

系列历史

Tecmo在10年间总共推出了以下13款《怪物农场》的游戏，对养成类型没有抵抗力的同学不妨去找找之前的作品，真实比例的怪物会带来完全不同的体验哦。（2部手机作品和1款网络游戏并未列入表中，因为在国内很难玩到……）

关联作品	对应平台	发售日	备注
怪物农场	PS	1998/11/29	初代游戏首次登场
怪物农场之卡片对决GB版	GB	1999/12/24	角色扮演类型
怪物农场之卡片对决	PS	2000/03/23	怪物数量增多
怪物农场2	PS	2000/07/27	追加男女主人公
所罗门	GB	2000/09/29	动作过关类型
怪物农场跳跃	PS	2001/03/22	迷你游戏大杂烩
怪物农场3	PS2	2001/03/22	画面风格Q版化
怪物农场进化版	GBA	2001/12/07	移植作，系统调整
怪物农场进化版2	GBA	2002/10/25	可以继承前作记录
怪物农场4	PS2	2004/02/26	哔啵猴友情出演
怪物农场5～旅行马戏团	PS2	2005/12/08	井上多罗友情出演
怪物农场DS	NDS	2007/07/12	对应真人语音
怪物农场DS2	NDS	2008/08/07	对应手写输入

菜单详解

游戏里的场景大致上可以简单分为两块区域：专门培养怪物用的农场，以及进行各类活动的街道。

农场区域

●训练——通过勤奋练习强化怪物基本能力的手段。初期只有以下6种可供选择，在怪物的等级提升后还会再追加4个，不过这4个新增的训练方法都是以降低其中一项能力为代价、同时提高另两项能力的折衷手段，并且怪物的疲劳度也会大幅度增加，因此要慎用。顺带一提，这也是游戏里惟一免费提升能力的途径。

名称	中文	效果	备注
丸太打ち	打木桩	力量↑	影响攻击力的伤害
青空じゅぎょう	露天教学	智慧↑	影响新技能的出现
岩はね	隔岸打靶	命中↑	影响命中率的精准
ブーメラン	回旋镖	回避↑	影响回避率的反应
岩山くずし	弹飞岩石	强壮↑	影响抗击打的能力
走りこみ	长距离跑	体力↑	影响生命值的上限

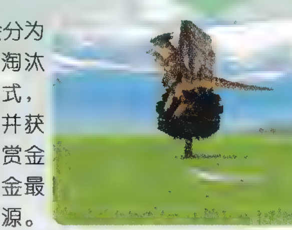
训练的结果也有下面4种情况。

表现	效果
成功	能力值提升
大成功	能力值大幅度提升
成功?	偷懒能力值也能提升！？
失败	能力值不提升

●休养——经常训练或是参加比赛将不断累积怪物的疲劳和压力，达到一定程度后做任何事情的效率都很低，这时就需要放进农场的饲育舍里面好好休息一周了。如果不顾虑对方的感受，坚持继续训练的话怪物很可能会生病，更严重的情况可是会死掉的哦。所以请善待你身边有生命的小家伙，不管它是动物还是植物也好。

●アイテム——使用或者丢弃道具，全物品表见最后的道具一览。

●大会——查看当月地方性比赛的信息，可以选择比怪物自身等级高一级以内的任何大赛，换句话说，把怪物培养到A级之后就能够参加所有的大会了。



大会分为排位赛和淘汰赛两种形式，参加比赛并获得优胜的赏金是初期资金最主要的来源。即使最后一战败北输掉比赛，也会根据结束时的顺位名次发放一定额度的参与奖，赏金越高赚得也越多，当然优胜品就自然拿不到了。这里推荐去参加每年2月第3周举行的升龙季大会，因为参加的只有两只怪物，可是优胜金额却有12000元之多！就算输了也能够拿到第2名的4000元现金哦。

●街(ファーム)へ——在街道与农场之间切换。

街道区域

●ショップ——商店。刚开始时只有一页的商品，随着时间的推移会不断添加进更多的好货，也可以把多余的东西拿到这里以半价出售。另外，每月不定哪一周会随机触发商品全面7折大优惠的特殊事件，资金阔绰的话不妨去囤积一些日常用品，比方说像是缓解压力和减轻疲劳之类的道具。

●协会——用来召唤新怪物的神殿，分为4种方式：魔方阵再生（手绘画图案）、咒文再生（麦克风喊话）、石版再生（插入GBA卡带）和图鉴再生（登录过的怪物复活）。

由于总共有数量多达184只的怪物，全部列出来的话估计这期杂志就要变成攻略单行本了。所以下面仅放出通过咒文再生的怪物列表，用自己的声音召唤不同的怪物出来也别有一番风趣呢（重点是发音，长短音要尽可能地准确清晰）。

编号	怪物名称	种族	咒文	罗马发音
014	バンダ	バクー	スパゲティ	supagetei
032	ダイサンゲン	コロペンドラ	マージヤン	maajiyan
071	ガジェッターG	ゴーレム	マッキンリー	makkinrii
080	オンミツハム	ハム	ベーコン	beekon
127	ゴールドピロロ	ピロロ	モンスターファーム	monsutaafaamu
139	カスミ	ピクシー	苺（いちご）ミルフイーユ	itigomirufiiyu
147	キノタン	プラント	黄色（きいろ）	kiiro
156	シロ	ライガー	マルチーズ	marutiizu
173	ヤキューコゾー	スエゾー	东京（とうきょう）	tokyoo

●工房——由于牧场当中只能饲养一只宠物，所以想要主动召唤新怪物的话，就得利用到这里的仪器。冬眠是将怪物放进绝对零度的胶囊里面冰冻起来，延缓其步入衰老期的时间，最多能够存放8只；复活则正好是反过来，把进入冬眠期的怪物唤醒。手放す就是放生的意思，协会将根据怪物的当前等级支付一小笔金钱，不过与其选择放生野外，倒不如拿去跟其它种类的怪物合体会更有价值一些。

影响两只怪物合体的因素很多，体型、级别、特征等方面都将直接反映在合体后的怪物身上，同时基本能力值也会得到提高，但并非是单纯意义上的相互叠加，根据不同种类之间的相性按一定的比例向上修正。另外，使用石版的碎片还能够将种族的特征继承下去。总之，选择育成方法近似且好感度高的怪物合体会有比较不错的结果。

●案内所——需要付出价格不菲的开销才能进行各种活动的地方。修行可以大幅度提高怪物的基本能力值，而且还会有一定几率习得新的技能；除了修行这个方法以外，训练失败或者比赛败北的时候也有可能习得新技能，当然几率要低上许多。选择完修行场所后会进入一个类似于迷你大富翁游戏的地带，依靠掷骰子得出的点数大小来决定移动距离，每一个方块格子的作用见下表。

颜色	效果
蓝色人形	能力值↑（20左右）
蓝色×印	能力值↓（10以内）
绿色骰子	行动力+2
绿色×印	行动力−1
红色怪脸	与野生怪物发生战斗
粉色?号	随机发生上面的效果

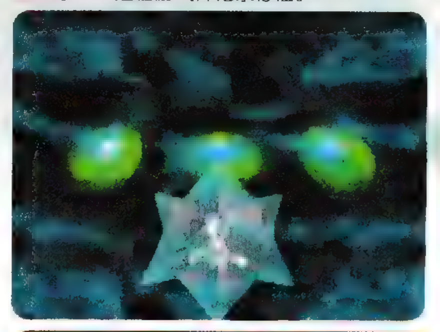
探险的收费标准是修行的一半，在这里能够找到一些黄色的水晶，调查后获得非常珍惜的合成怪物用物品。

地图名	危险度	水晶地点	获得道具	对应怪物
アンゴワックス街道	D	街道的右方	キンギョバチ	オギョウ
ムルムージョ海岸	D	海岸左下角 右方的石碑	— じゃあくなかめん	レシオネ ヒノトリ
カララギジャングル	C	密林的右下 密林的左上	にん刀 ほのおの羽	ザン ヒノトリ
パパス雪山	B	右上方小屋	もろはのけん	デュラハン
プロミアス遗迹	A	石碑的前面	コダイヘイキ	ヘンカー

最后的ノラモン是接受委托打倒被通缉的怪物，一般都是在每个月份刚开始的时候才会出现这类的任务，然后去相应的探险地域寻找红色的水晶，击倒对手就能完成任务获得赏金。

●データ——随时查阅怪物资料、个人信息和怪物图鉴。

●终了——退出游戏并记录存档。



战斗系统

大会的比赛场地虽说是7×10的矩形擂台，可是却无法左右进行移动只能控制怪物的前进和后退，所以实际上的有效移动距离也只剩下最中间的那10格方块而已。

攻击又分成3种方式：红框的近身型攻击、黄框的间接型攻击、蓝框的远程型攻击，命中率依次降低。对手一旦踏入有效射程范围内，光标就会自动切换到对应的攻击形态，按左右键可以在预先设置好的两个怪物技能栏之间来回切换。

画面最下方是怪物的名字和HP当前值/最大值，而在屏幕顶端显示的两行数字会不断产生变化。上面的Hit表示选定技能的命中率，下面的Guts则是技能槽，战斗开始后会随着时间的流逝自动增加，并且对命中率有微妙的修正效果，上限最多为99。技能上面的数字代表使用时需要消耗的Guts值，数字越大所能造成的伤害量也就越高，不过攻击落空的话会让对手的命中率提升。

在基本能力值普遍不高的培养前期，想在大会中获得优胜还是需要有一定技巧的。首先，完全抛弃掉击倒对手的念头，不被打死就算是万幸的了，能坚持拖到比赛时间完结就意味着已经成功了一大半。

接下来，根据对手技能栏的设置，自始至终严格贯彻避重就轻的战术思想——控制怪物在对手不能进行攻击或者难以准确命中的区域内移动。比方说对手没有近身型的攻击，那就主动去接近对方让它无法出手，但是也要注意别挨得太过于靠拢，对手很可能会使用仅消费5 Guts的吹飞技把怪物推斥至版边，不过反过来我们也可以使用这招摆脱近身攻击型对手的纠缠，要随机应变。在这期间倘若对手头上出现“意味不明”字样的话，应该毫不犹豫地抓住机会赶紧将技能切换到命中率最低的强力招式上进行攻击，因为陷入这个状态的对手几乎不会做出回避动作。最后到了比赛时间快要结束的末尾极端，此刻就不要再有所顾虑而是组织疯狂地猛扑，能够命中的话固然很可喜，但更重要的是完全封住了对手的进攻套路，将主导权牢牢地掌握在自己这边。

战斗的时限总共有60秒，如果在一分钟以内没有谁被打倒则判定对方为平手，由受损百分比较少的那一方获胜。不过这里有一处小bug，双方都未受伤的情况下将判定我方胜出，算是对玩家的特别照顾吧。

育成指南

从上面介绍的战斗系统当中不难看出，回避这个基本能力值对怪物来说显得尤其重要。在无法打败高级怪物的前提下，起码可以确保自己不会被轻易地命中，而且没准还能拼下RP碰到对手一下获胜晋级。所以，首先强化的基本能力值锁定为回避。不过如果老是连续做回避训练，怪物的头上会出现“…”的标志，意味着已经进入审美疲劳的阶段，这个时候再坚持训练的话压力指数将累积得比较快，可以偶尔换个其它的项目调剂一下精神。

这样差不多过去半年左右的时间，邮差罗兹会送来一封信，告之怪物等级已经由最初的E级提升到了D级水平。然后，请对照道具一览的农场物品附表参加相应时期的大会，争取赢得第一名获取全部的优胜品。

收集齐全部农场物品的话，就不必频繁把宝贵的时间花在休养上面，育成效率更是会明显提高，但是在这之后可能有相当的一段时期怪物的等级都不会上升，虽然能力值总和已经很接近A级怪物的水准。露琪是在第3年尚未过到一半的时候，收到了邮差罗兹从协会送来的两封信——怪物等级连升两级。所以不要着急为什么轻松打败比自己还高出一级的怪物却无法往上升级，通知书该来的时候迟早会来的。

接下来的事情就很随意了，这个阶段只有S级的怪物有比较大的威胁，不过只要回避值超高的话也未必就不能取胜。若是想确保万无一失，可以把通过比赛挣来的奖金全部投入进案内所的修行项目，这是迅速提升怪物基本能力值的最快途径。推荐优先强化命中和力量，再结合高回避的数值几乎就等于天下无双了。

最后归纳一下育成当中要注意的几个要点。

1、怪物状态为元气的时候训练的效果最好，精神疲劳的话会非常容易出现失败。

2、经常去参加大会赚取金钱，各项能力值都会在实战中逐渐上升。

3、推荐在春天、夏天、秋天3个季节集中修行，冬天待在自己的农场里面训练。这是由于前3个季节期间的压力比较不容易累积，冬天的话则正好相反过来。

4、多使用近身型攻击的技能，不到必要的时候最好少使用远程型的技能。因为一旦威力高的攻击被对手成功回避掉，怪物的命中率会下降不少，反之如果成功击中的话也会减少对手的命中率。

5、每个月开始的时候喂养怪物喜欢的食物，就是会出现太阳表情的那种，这样的话压力感也会降低一些。

6、不要让怪物的体格太胖或者过瘦，否则疲劳度和压力感增长得会更快。

能力值上限

每只怪物所有能力合计起来的上限总共都是6000点，达到这个数字后，无论做什么训练或者修行就无法再提升能力值了。另外，各个能力的最高值是2000点，也就是说，在理论上可以将任意3项能力修炼至上限。不过倘若把其中一项能力练满的话，其它能力值的成长空间势必会受到影响，所以应该根据怪物彼此之间不同的特点制定有针对性的培养计划，达成制霸全部6个等级的大会，最终参加4国大赛获取レジェンド（传奇）奖杯的目标。

特殊事件

1. 商店七折回馈顾客

触发时间：每月不定哪一周随机发生。(已确认的有2月第1周和第4周、5月第2周、7月前3周)

事件效果：当周全部商品七折大酬宾。

2. 案内所半价大优惠

触发时间：每月第4周随机发生。（已确认的有2月、3月、11月、12月）

事件效果：案内所下个月的修行和探险半价。

3. 行商人ト一ル

触发时间：6月第1周。

事件效果：随机出售一块石版的碎片，价格2000元。

4. 建筑工装修

触发时间：每年10月第1周。

事件效果：可以扩建饲育舍和仓库,分别各有3个阶段。提前准备好足够的资金就能一步到位哦。

【饲育舍】

小型：刚开始的时候只能饲养体格偏小的怪物，休养的恢复效果为普通。

中型：扩建1次后就可以饲养体格适中的怪物，休养的恢复效果为良好。

大型：第2次扩建后可以饲养体格较大的怪物，休养的恢复效果为最好。

【仓库】

小型：刚开始的时候只能存放2页的道具。

中型：扩建1次后就可以存放3页的道具。

大型：第2次扩建后可以存放4页的道具。

5. 黄金桃子

触发时间：雪山探险。

事件效果：调查最深处的枯木就可以采集到，下一次想要触发的话则必须等到10年之后黄金桃子才能复活。

6. 解除龙族的封印

触发时间：每年2月第3周。

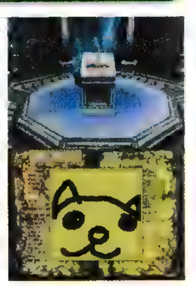
事件效果：挑战B级大会的升龙祭，只要打赢一次就能够将龙族的封印解除。

7. 解除大甲壳虫的封印

触发时间：第3年8月的第1周。

事件效果：农场右下角的树苗会慢慢长大，到了第5年的8月，再去那里的话会发现一块黄色水晶，调查后大甲壳虫的封印解除。

道具一览



道具可分为消费物品、农场物品和石版的碎片3个类别，后期的商店里面会出售大多数的消费物品，而农场物品则只有通过摘得指定大会的优胜桂冠后才能获取。关于随机出现的行商人所贩卖的石版碎片，在工房合体时或者直接使用都会赋予怪物新的特征。

消费物品

名称	效果	卖价	入手方法
アブラミ	增肥剂	50G	商店
刀小花	减肥药	100G	商店
にゅうどうアメ	缓解少许压力	100G	商店
リングバナナ	减轻少许疲劳	100G	商店
回力草	减轻疲劳	150G	商店
清酒ユキグニ	缓解压力	200G	商店
チカラのミ	力量+1	200G	探险
カシコサのミ	智慧+1	200G	探险
メイチュウのミ	命中+1	200G	探险
カイヒの	回避+1	200G	探险
ジョウブサのミ	强壮+1	200G	探险
ライフのミ	体力+1	200G	探险
ミツダケ	减轻大量疲劳	250G	商店
オニクニオレ	缓解大量压力	400G	商店
シフォンチューブ	依赖性上升	400G	商店
キラボシ	依赖性下降	400G	商店
ローズムーン	人气指数上升	500G	商店
シッポナー	一周内命中和回避的育成强化，但会减少寿命	500G	优胜品
ツノカクシ	一周内力量和命中的育成强化，但会减少寿命	1500G	优胜品
アカマンゴー	一周内强壮和体力的育成强化，但会减少寿命	1500G	优胜品
ホットローチ	当周大会时的命中和回避强化，但会减少寿命	1500G	优胜品
ロドきなこ	当周大会时的力量和体力强化，但会减少寿命	1500G	优胜品
タツのコウ	当周大会时的智慧和强壮强化，但会减少寿命	1500G	优胜品
ソーダトローチ	感受性上升	2500G	商店
冬虫夏草	感受性下降	2500G	商店
银のかたまり	收藏品，无特殊用途	4000G	2月第3周大会（A）
プラチナ	收藏品，无特殊用途	10000G	9月第1周大会（B）
白银モモ	寿命延长	10000G	行商人
黄金モモ	寿命延长	30000G	雪山探险

农场物品

名称	效果	卖价	入手方法
ゆめオルゴール	休养效果提升	–	9月第1周大会（E）
テレテレぼうず	春季期间压力减少	800G	3月第1周大会（E）
冰のかたまり	夏季期间压力减少	800G	6月第1周大会（E）
スズムシふうりん	夏季期间压力减少	800G	9月第1周大会（C）
だんろ石	冬季期间疲劳减少	800G	12月第1周大会（E）
ふたごの水さし	不容易增加疲劳	–	6月第1周大会（D）
アルテミス像	不容易增加疲劳	–	9月第1周大会（D）

石版碎片

石版名前缀	特征	效果	入手方法
アビス	余裕	提高连续攻击或会心一击的几率 移动速度/Guts回复/回避↑　强壮↓	3月第4周大会(S)11月第4周大会(S)
オギョウ	ハイスピード	育成时回避↑	4月第1周大会(S)6月第4周大会(S)
ゴーレム	ハイパワー	育成时力量↑	1月第2周大会(A)
コロペン	逆上	Guts较少的时候发动Guts伤害/Guts回复↑	3月第4周大会(A)
ザン	カリスマ	育成时感受到的压力↓	7月第3周大会(S)
ジョーカー	本气	对手体力较少时发动力量/强壮/会心 一击/Guts回复↑	8月第3周大会(S)
スエゾー	ハイセンス	育成时智慧↑	10月第1周大会(B)
ゼノン	激怒	被对手会心一击时发动力量↑ 强壮↓	遗迹探险
ダックン	必死	比赛剩下时间不多时发动会心一击↑	3月第4周大会(B)7月第4周大会(B)
デュラハン	集中	Guts较多的时候发动命中↑	9月第3周大会(A)
ドラゴン	兴奋	移动速度/Guts回复↑　强壮↓	6月第2周大会(A)
ニャー	元气	先制攻击命中时发动移动速度↑	12月第2周大会(A)1月第4周大会(S)
ハム	ハイテクニック	育成时命中↑	5月第1周大会(A)
バクー	我慢	受到对手连续攻击时发动强壮/Guts 回复↑ 力量↓	5月第2周大会(S) 8月第4周大会(S)
ビークロン	底力	比赛中濒死的时候发动力量↑	10月第2周大会(A)
ピクシー	余裕	提高连续攻击或会心一击的几率移动 速度/Guts回复/回避↑　强壮↓	12月第3周大会(B)
ヒノトリ	愤怒	被特征状态中的对手攻击时发动力量 ↑↑强壮↓	12月第1周大会(S)
ピロロ	悟り	连续成功回避对手的攻击时发动智慧/ 回避↑　强壮↓	6月第2周大会(S)

石版名前缀	特征	效果	入手方法
ファルコ	我慢	受到对手连续攻击时发动强壮/Guts 回复↑　力量↓	行商人
ヘンガー	てつのシンゾウ	育成时疲劳度↓	10月第4周大会(S)
プラント	ハイエナジー	育成时体力↑	11月第2周大会(A)
モッチー	ハイタフネス	育成时强壮↑	行商人
ライガー	ふんばり	Guts较少时受到攻击后发动强壮/移动速度↑	3月第1周大会(A)
レシオネ	ド根性	体力为１时自动复活	2月第3周大会(S)4月第4周大会(S)

全怪物种类一览

アビス种（全８种）

编号	怪物名	变种
1	アビス	アビス
2	ナービス	ニャー
3	カルマ	ピロロ
4	シャドウメイジ	ファルコ
5	エント	プラント
6	コスモアビス	ガリ
7	ロベルタ	???
8	アビスもどき	???

オギョウ种（全８种）

编号	怪物名	变种
9	オギョウ	オギョウ
10	ブラウナ	プラント
11	ハスキーギル	ライガー
12	マフィッシュ	ザン
13	オサカナイト	デュラハン
14	ギョリュリーナ	ドラゴン
15	サーファーナ	???
16	オギョウもどき	???

ゴーレム种（全１０种）

编号	怪物名	变种
17	ゴーレム	ゴーレム
18	ダイコロボッチ	コロペンドラ
19	タイタン	スエゾ
20	ヘビーダイアナ	ピクシー
21	モナニュート	モッチー
22	ブリズンガード	ザン
23	バトルロックス	デュラハン
24	ゴビ	ヘンガー
25	ガジェッターG	???
26	ゴーレムもどき	???

コロペンドラ种（全１０种）

编号	怪物名	变种
27	コロヘンドラ	コロヘンドラ
28	ブチオトメ	オギョウ
29	ワンコロペ	バクー
30	ピーチツリーバグ	ピクシー
31	コロッタマ	レシオネ
32	ガンピッツ	デュラハン
33	テトラ	ヘンガー
34	ピラニコロ	ナーガ
35	ダイサンゲン	???
36	コロペンもどき	???

スエゾー种（全１０种）

编号	怪物名	变种
37	スエゾー	スエゾー
38	ガンバ	ハム
39	ピンキ	ヒクシ
40	プラムラー	プラント
41	ツノマル	ライガー
42	フカゾー	レシオネ
43	ザンゾー	ザン
44	アイズビー	ビークロン
45	ヤキューコゾー	???
46	スエゾーもどき	???

ダックン种（全９种）

编号	怪物名	变种
47	ダックン	ダックン
48	リクウ	アビス
49	ブロックン	ゴーレム
50	カモチャ	パンチョ
51	ツタンカークン	ファルコ
52	マチュピチュ	ヘンガー
53	ブドークン	ナーガ
54	バクレッツン	???
55	ダックンもどき	???

ニャー种（全１２种）

编号	怪物名	变种
56	ニャー	ニャー
57	ニャンバット	アビス
58	カモニャン	ダックン
59	バウバウ	バクー
60	ミミニャ	ハム
61	パンニャ	パンチョ
62	ママニャー	ヒクシー
63	モチニャン	モッチー
64	ワン	ライガー
65	スカルニャー	ジョーカー
66	クマニャ	???
67	ニャーもどき	???

バクー种（全１０种）

编号	怪物名	变种
68	バク	バク
69	ヒガンテ	ゴーレム
70	ゴンタ	ハム
71	アイスバーグ	ライガー
72	エレキブタナマズ	レシオネ
73	マグマックス	ドラゴン
74	バンダ	???
75	ギモ	???
76	バクバクレーサー	???
77	バクーもどき	???

ハム种（全１０种）

编号	怪物名	变种
78	ハム	ハム
79	ロックブラッド	ゴレーム
80	ラバラビィ	コロヘンドラ
81	ジャッコランタ	パンチョ
82	ヴァージアハピ	ピクシー
83	パルスコーン	ライガー
84	ガンピット	デュラハン
85	ドラビット	ドラゴン
86	ロボラビX	???
87	ハムもどき	???

パンチョ种（全１２种）

编号	怪物名	变种
88	パンチョ	パンチョ
89	シェルンチョ	オギョウ
90	ガンメンイシ	ゴーレム
91	コロンチョ	コロペンドラ
92	ヒョッコリ	ダックン
93	タマチョ	ニャー
94	ブルチネラ	ヒロロ
95	マリンチョ	レシオネ
96	ミミッチョ	ジョーカー
97	カブンチョ	ビークロン
98	クルミッチョ	???
99	パンチョもどき	???

ピクシー种（全１３种）

编号	怪物名	变种
100	ピクシー	ピクシー
101	オトヒメ	オギョウ
102	スエコ	スエゾー
103	ミスチフ	ダックン
104	コロンビナ	ピロロ
105	アエロー	ライガー
106	ウンディーネ	レシオネ
107	リリム	ジョーカー
108	ジャンヌ	デュラハン
109	ダイナ	ドラゴン
110	ラベンダーキール	ナーガ
111	カスミ	???
112	ピクシーもどき	???

ピロロ种（全１２种）

编号	怪物名	变种
113	ピロロ	ヒロロ
114	ブリー	ファルコ
115	フラワ	プラント
116	ブルル	モッチー
117	ウララ	ライガ
118	サロメ	ザン
119	デスピエロ	ジョーカー
120	ドララ	ドラゴン
121	カブロ	ビークロン
122	ゴールドピロロ	ガリ
123	シャイア	???
124	ピロロもどき	???

ファルコ种（全８种）

编号	怪物名	变种
125	ファルコ	ファルコ
126	ナグアコ	アビス
127	ラブコ	オギョウ
128	ユズコ	ニャー
129	ピロコ	ピロロ
130	ジ・アスリート	???
131	バカファルコ	???
132	ファルコもどき	???

プラント种（全１２种）

编号	怪物名	变种
133	プラント	プラント
134	バゲバゲバナ	コロペンドラ
135	ダッチンソウ	ダックン
136	カボチャペイン	パンチョ
137	ベニヒメソウ	ピクシー
138	モチサクラ	モッチー
139	シカバネソウ	ジョーカー
140	マンドラゴラ	ドラゴン
141	ココナート	ヘンガー
142	サンブラー	ガリ
143	キノタン	???
144	プラントもどき	???

モッチー种（全１４种）

编号	怪物名	变种
145	モッチ	モッチー
146	ネッタイモチ	オギョウ
147	クチバシトガリ	ダックン
148	ムッチー	ハム
149	カボチ	パンチョ
150	マンナ	ピクシー
151	ペンギンダマシ	ライガー
152	シロモッチー	ゼノン
153	ヨロイモッチ	デュラハン
154	ミタラシ	ドラゴン
155	カブトモッチ	ビークロン
156	クロモッチー	モノリス
157	オニッチ	???
158	モッチーもどき	???

ライガー种（全１２种）

编号	怪物名	变种
159	ライガー	ライガー
160	フレイザー	アビス
161	ガルム	レシオネ
162	ナイトファング	ザン
163	バーゲスト	ジョーカー
164	シロ	ゼノン
165	ジャガーピート	ビークロン
166	ボットドッグ	ヘンガー
167	ダンデライオン	ガリ
168	クロ	モノリス
169	ボチ	???
170	ライガーもどき	???

レシオネ种（全９种）

编号	怪物名	变种
171	レシオネ	レシオネ
172	ミミズキ	アビス
173	マシマロサウロ	モッチー
174	マグマレッシ	ドラゴン
175	スカラビオ	ビークロン
176	ユーマ	ヘンガー
177	グレービー	ナーガ
178	レシオルカ	???
179	レシオネもどき	???

ザン种（全１３种）

编号	怪物名	变种
180	ザン	ザン
181	アバタ	コロペンドラ
182	カグラ	ダックン
183	アギ	パンチョ
184	アヤ	ピクシ
185	ツバサ	ファルコ
186	リョク	モッチー
187	レイ	レシオネ
188	ホムラ	ドラゴン
189	サガ	ナーガ
190	ニセラクガキ	???
191	キラージェネラル	???
192	ザンもどき	???

ジョーカー种（全５种）

编号	怪物名	变种
193	ジョーカー	ジョーカ
194	ガース	デュラハン
195	ヴァーチャー	ヒノトリ
196	ベレッタ	???
197	ジョーカーもどき	???

ゼノン种（全５种）

编号	怪物名	变种
198	ゼノン	ゼノン
199	カオスゼノン	アビス
200	ガイア	ケンタウロス
201	カエサル	???
202	ゼノンもどき	???

デュラハン种（全１３种）

编号	怪物名	变种
203	デュラハン	デュラハン
204	カオスデュラハン	アビス
205	ゴールディー	スエゾー
206	オモロナイト	ダックン
207	キュルビス	パンチョ
208	グレイシア	ライガー
209	アクアナイト	レシオネ
210	カゲムシャ	ザン
211	ジェノサイド	ジョーカー
212	ベスビオス	ドラゴン
213	ベルセルカス	ナーガ
214	コクシムソウZ	???
215	デュラハンもどき	???

ドラゴン种（全１１种）

编号	怪物名	变种
216	ドラゴン	ドラゴン
217	カオスドラゴン	アビス
218	ジハード	ゴーレム
219	クレバス	ライガー
220	ディアボロス	ジョーカー
221	コーカサス	ビークロン
222	テクノドラゴン	ヘンガー
223	ニーズヘッグ	ナーガ
224	ベガ	???
225	ウッディー	???
226	ドラゴンもどき	???

ビークロン种（全１０种）

编号	怪物名	变种
227	ビークロン	ビークロン
228	ロールビート	オギョウ
229	ビーロック	ゴーレム
230	ダックロン	ダックン
231	ジェレイドン	ザン
232	センチュリオン	デュラハン
233	メルカーバ	ヘンガー
234	オーケストロン	ガリ
235	ナスボーン	???
236	ビークロンもどき	???

ヒノトリ种（全４种）

编号	怪物名	变种
237	ヒノトリ	ヒノトリ
238	デスウィング	ジョーカー
239	フェニックス	???
240	ヒノトリもどき	???

ヘンガー种（全５种）

编号	怪物名	变种
241	ヘンガー	ヘンガー
242	[illegible]	プラント
243	[illegible]	ライガー
244	プロト・ゼロ	???
245	ヘンガーもどき	???

ガリ种（全４种）

编号	怪物名	变种
246	ガリ	ガリ
247	ヴェルデ	ケンタウロス
248	アルティメット	???
249	ガリもどき	???

ケンタウロス种（全８种）

编号	怪物名	变种
250	ケンタウロス	ケンタウロス
251	バステト	アビス
252	とうりょう	バクー
253	ブルーゲイル	ライガー
254	ブラックピアス	ザン
255	チャリオット	デュラハン
256	ケンジロウ	???
257	ケンタウロスもどき	???

ナーガ种（全８种）

编号	怪物名	变种
258	ナーガ	ナーガ
259	サイクロップス	スエゾー
260	ジャングラー	プラント
261	ロゼオコブラ	モッチー
262	ブロブスター	ドラゴン
263	セト	ヘンガー
264	ソンナバナナ	???
265	ナーガもどき	???

モノリス种（全７种）

编号	怪物名	变种
266	モノリス	モノリス
267	ランドオベリスク	ゴーレム
268	スタイルフォーム	スエゾ
269	ワイルドブロック	ハム
270	アスファール	ナーガ
271	アカシック	???
272	モノリスもどき	???

NDS	LEVEL-5	2008年8月22日
	RPG	1-2人/4800日元
闪电十一人		1Gb

文/NdsBBS.COM：赤夜爱

游戏操作

十字键或触笔滑动	主角移动
A键	确定/对话
B键	取消/行走时按住奔跑
X键	调出主菜单
LR键	调换视角
START键	退出游戏
SELECT键	查看队员属性和人名

游戏流程

序 章

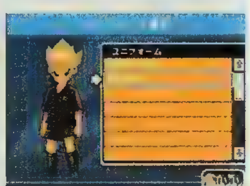
一段能够让你感到心跳加快的热血动画后，玩家控制着主角圆堂往地图右边的操场走去，游戏上屏幕会出现紫色的箭头符号，这表示玩家的目的地。途中和一个戴眼镜的男生对话后，来到操场上会见到游戏中的其他角色，之后游戏的第一场球赛开始。

在这场比赛中只要能够抢断对方的球就算胜利，在一开始系统会对游戏的操作进行图解。比赛结束一段对话后，游戏中另一角色木野登场，一番对话后出现动画，之后会有个男生来叫主角圆堂，说冬海先生叫他去足球部的房间。回到游戏最开始出来的那里，到达房间门口的时候会看见一个女生在窗口处偷看，一番对话后女生离去。来到房间里面与上方的男生对话，之后冬海先生来，并说要与帝国学园进行一场比赛，本章结束。

本章小结：主要熟悉操作系统，无任何难度。

第一章　帝国がきた

在足球部门口和木野对话后，接到任务，要去找豪炎寺。现在直接往下走来到停车场与一男生对话后得知豪炎寺已经回家了，明天才会来。这时到操场上，任务就会更改，要求玩家从正门出去到铁塔上。一番对话后到达铁塔上方，与木野对话回忆起以前练习足球的种种酸甜苦辣。之后从铁塔上下来往回走，这时会有两个流氓出来，之后出现动画，主角圆堂会被其中的一个流氓打到在地，在这时豪炎寺出现救了主角圆堂，圆堂感到非常的意外，请求豪炎寺加入足球部，结果被拒绝。这时场景切换到主角圆堂的家中，在与圆堂母亲对话后，圆堂来到他父亲的遗像前，仿佛在告诉父亲自己会好好加油的。



第二天在学校的教室里，同学告诉圆堂班上会来一个转校生，让圆堂没有想到的是这个转校生就是之前救过他的豪炎寺，主角一下子就冲上去问豪炎寺是否加入足球部，这一举动让豪炎寺吓了一大跳。之后豪炎寺就走了，这时赶紧去追他，控制主角到楼梯处就会与豪炎寺对话，结果不管主角怎样的挽留豪炎寺还是走了，这时旁边出现先前在足球部窗口偷看的那个女生，他告诉主角要去找其他的队员。

控制圆堂走出教学楼，在下楼梯处与一个戴眼镜的对话，之后向左走来到足球部所在的位置，找到一个头戴帽子的男生对话后得知他叫松夜空介，问它是否要加入足球部，结果他非常爽快的答应了，第一个队员于是找到。接着往上方走来到棒球场，在左边的一个田径跑道上与一个蓝色头发的对话得知他叫风间一郎太，问他是否加入足球部，结果他也是爽快的答应了，第二个队员也找到了。然后回到教学楼的二楼，在最左边的教室里找到一个长头发的男生从对话中得知他叫野间仁，问他愿意加入足球部吗？他会毫不犹豫的回答愿意。这时再回到教学楼外的楼梯处与那个戴眼镜的男生对话，然后球员召集完成。到足球部的房间去，一进去为了和帝国学园的比赛，木野就会让各位队员到操场上去进行分组练习。

此阶段系统会对比赛操作进行图解。结束后主角对刚才练习的效果感到不满，要求木野再次进行练习。此时先前在足球部窗口偷看的女生来到了操场上，从对话中中得知她叫夏末，是学生会的会长，父亲就是雷门中学的校长。她还告诉足球部一个不幸的消息，如果今天在对帝国学园的比赛中输掉了比赛的话，那么足球部就会被撤销。

比赛的时间终于来到了，在教室里看着时间的圆堂，从同学口中得知帝国学园已经来到了学校，然后游戏出现动画。木野随后告诉大家准备好了就要上场比赛，谁知这个时候足球部的队员壁山不见了。在教室最右边的一个柜子里好不容易找到了壁山，但是学校相扑部的人提出挑战足球部，被这种情况吓倒了的壁山再次躲进了柜子里面。一番对话后和相扑部的比赛正式开始。

比赛：4v4对雷门相扑部15分钟

比赛开始后，系统会对游戏中如何使用技能以及各种属性进行图解。本场比赛非常简单，只要将球踢在柜子上就可以了。

看着圆堂对胜利的执着，壁山终于从柜子里出来了，一番对话后告知要去找木野，她在教学楼一楼的门口处等着大家。来到门口处与木野对话，之后对帝国学园的比赛开始了。

比赛：11v11雷门对帝国

面对实力比主角这方高出很多倍的帝国学园，怎么可能会赢得比赛呢？当比赛进行到一定的时间后，出现动画。面对0比20这样大比分的落后，队伍里面开始了不安的因素，主角圆堂要求大家不要害怕帝国学园，要坚持到底，谁知道这时最先打退堂鼓的就是那个戴眼镜的男生，他到场边的一个草地边将球衣脱掉，恰恰就在这个时候豪炎寺走这里路过，将球衣拾起来了。之后出现一小段动画，豪炎寺加入球队比赛，面对对方一次又一次的进攻，主角圆堂使用技能将对方的射门击堵住，这时出现动画，主角的大力手抛球，将球抛向了在远处的豪炎寺，豪炎寺同时也使用技能，终于打进了雷门中学在本场比赛的唯一进球。面对这一进球，帝国感到非常的吃惊，突然宣布放弃比赛，并留下话来要在全国大赛上将雷门消灭掉。之后出现对话，本章结束。

本章小结：熟悉了如何使用技能，要在后面的比赛中多多使用。

第二章　梦への起飞

在教室里圆堂的同学告诉他在一楼的告示牌上有什么重要的消息，这时控制主角到教学楼一楼旁边的告示牌那里，从上面得知第一个对手是尾刈斗，之后看见豪炎寺问他会参加比赛吗？豪炎寺一句话没说就走了，这之后要去找冬海先生，在教学楼三楼的左边，上去后发现冬海先生这在与校长进行谈话。这个时候木野来了，告诉大家先到足球部的房间去，然后准备练习。

来到足球部，一进入就会和一个叫音无

的女生对话，从她口中知道什么是人脉系统。对话结束后，提示要去河川敷进行练球。出校时与豪炎寺一番对话后来到河川敷，一直向右边走，能看见一个足球场，来到球场的中线与一个小女生对话，之后就会比赛。

比赛：11v11雷门vs稻妻KFC

本场比赛是一场练习赛，在阵型上选择是4-3-3阵型，比赛中尽量多多跑位、传球。

比赛结束后，发现染冈闷闷不乐的，与他对话得知原来他没有像豪炎寺那样的射门必杀技能。

这时过来一位戴帽子的老者，它告诉染冈什么是技能，如何才能拥有和使用它。之后开始练习了，在这个时候人脉系统解除了。在不远处学生会会长夏末和豪炎寺在远处观看着。

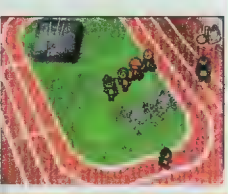
这时到了和尾刈斗比赛的当天，在足球部的房间里和木野对话后，出来会看见豪炎寺躲在足球部房间的左边偷偷的听着什么。再次前往河川敷练习，与上次那名女生对话后染冈会练成水龙必杀技。这时戴帽子的老者会告诉在一些地方有闪电标志的地方，表示在该处经过特别训练能够增加某种能力值。

画面回到了学校，一番对话后，来到足球部房间里面去；在出教学楼的时候会看见尾刈斗的队员已经到达了雷门中学。来到足球部的房间和木野对话后，出来会看见豪炎寺问它会参加比赛吗？他回答是，之后比赛正式开始。

比赛：11v11雷门vs尾刈斗

本场比赛中我方排出的是4-4-2阵型，对方使用的是4-3-2-1圣诞树阵型，在攻击上用染冈和豪炎寺搭档，在射门上先使用染冈的水龙必杀技，之后会和豪炎寺的共同发出组合必杀技，对方的守门员擅长使用冰刀将球切成两半的这个技能，在防守方面对方会经常使用技能对我方进行干扰。当比赛进行到一定的时候对方会使用一个让我方所有球员都无法动弹的一个技能，让对方先进一个球一番对话后上半场结束。下半场一开始对方就使用上半场让我方所有球员都无法动弹这个技能，但是豪炎寺让所有的球员都把眼睛闭一下，所以这个技能对我方人员没有构成任何的影响，还在等什么呢？开始反击，传球给染冈先使用水龙必杀技破门，结果对方守门很轻松的就将球没收了。之后出现对话，要求染冈和豪炎寺的必杀技能组合才能进球，结果最终以3比1的比分取得了这场比赛的胜利。

比赛结束一番对话后，看见冬海先生慌慌张张的在给某某打电话，最后一个老者出现。本章结束。

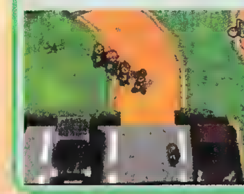


本章小结：本章在比赛中多多使用必杀技，最重要的就是比赛前存档。

第三章 雷门にうずまく陰謀

在教室里和一名赶来的女生对话，对话结束后往足球部的房间去。在足球部的房间外会看见学生会会长夏末和一个蓝色短发的男子在对话，从夏末的口中得知这个男生名字叫飞鸟，是一个刚从国外回来的高才生。主角圆堂问飞鸟愿不愿意加入足球部，飞鸟说愿意，在对话途中夏末会拿出一张全国足球大赛的分组表，并得知下场比赛的对手是野生中学。

对话结束后，画面转到足球部房间外面，壁山的弟弟来给他送饭吃，这时大家全部都出来。然后前去图书馆，一路向右走到教学楼一楼的最左边，在里面找到音无对话后，要求玩家找资料，这些资料就在图书馆的地上发着亮光的就是。捡起来一看才知道这些资料全部都是秘技书，一共有四份。全部找齐后与音无对话，告知要找图书馆的委员，就在音无的旁边，一个戴眼镜的女生就是。然后前往漫画部，从教学楼一楼告示牌旁边进去就会来到一个体育场，在向上往右边走，这时来到了文化馆所在地，在上屏幕标有紫色的箭头就是。



来到图书馆后上楼，在最里面找到一个比较胖的男生，与其对话后得知要到烧却炉去看看。出门向上走在地图上会有一个土色的小旗子标示就是烧却炉。来到烧却炉会出现一小段剧情，大量的对话结束后就要去河川敷，在途中会碰见土门飞鸟，对话后他加入了足球队和大家一起去河川敷。在另外一旁壁山还在烧却炉那里寻找东西。之后出校门到河川敷，来到河川敷与女生对话后发生比赛。

比赛：11v11雷门vs伞美野

难度不高，对方使用的阵型和我方使用一样，注意对方经常使用断球必杀技和盘带必杀技，在射门上使用染冈和豪炎寺的必杀技就能够取的胜利。

比赛结束后控制主角回到足球部，画面这时转到足球房间内，壁山在和一个陌生的男人对话，不知道怎么回事就跑出来了，并且在出来的时候和飞鸟相撞，会掉下半张秘传书。此时主角来到了门前，一看便知道这半张秘传书和先前在图书馆的一半拼在一起，就会得到了一个全新的必杀技。在这时壁山回来，让圆堂去找豪炎寺，在下边的停车场处就能找到他。在停车场看见豪炎寺正与一黑衣人对话，对话结束后黑衣人走掉，豪炎寺也紧跟着离去。在地上拾得豪炎寺掉落的项链，向对面的门走出到达医院。在医院门口黑衣人和医院的护士正在谈话，看见主角圆堂来了，就要求和圆堂比试一下球技。

比赛：4v4对抗神秘黑衣人

规则很简单只要进对方一个球就行了。

比赛结束后，黑衣人离去，上到医院的二楼，进入病房里面会见到一个女生躺在病床上。从豪炎寺口中得知这个小女生叫夕香，是他的妹妹，因为在去看他比赛的途中遭遇车祸现在正住院治疗。夕香有个愿望，憧憬着哥哥能够得到全国足球比赛的冠军。

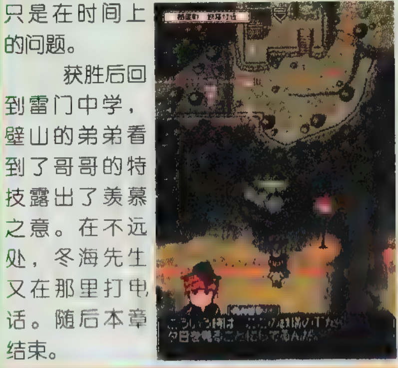
对话结束后回到足球部的房间里面，得知壁山想要练习必杀技能。这时去河川敷，来到河川敷时会看见豪炎寺，对话后豪炎寺正式加入球队。这时去球场与一个银色头发的男生对话，之后开始必杀技的练习。虽然一开始由于害怕壁山失败了，但是功夫不负有心人，很快第二次练习就获得了成功。

这时候画面转到帝国学园，一小段对话后便回到了足球部。叫上全部的球员赶往车站，买好票乘车到达野生学园的门口，出现选项后选“是”，比赛开始。

地区预选赛：11v11雷门vs野生

对方采用的5-2-3阵型，我方使用4-4-2阵型，对手会经常采用犯规战术。我方在防守上多多使用技能防守，之前加入的飞鸟一定要在本场比赛中换上，在进攻上使用壁山和豪炎寺的组合技能。取得本场比赛胜利只是在时间上的问题。

获胜后回到雷门中学，壁山的弟弟看到了哥哥的特技露出了羡慕之意。在不远处，冬海先生又在那里打电话。随后本章结束。



本章小结：比赛不算难，多加使用药品加TP。

第四章 试炼の穴を攻略せよ

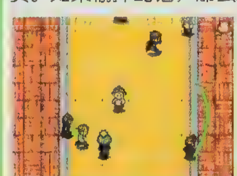
在学生会会长夏末的房间内与其对话后跳转到主角圆堂教室的画面，一席对话后一个男生叫圆堂去足球部的房间，来到足球部的房间里面得知下一个比赛对手是御影专农。随后前去体育馆练习球技，一出门就会看见学生会会长夏末，对话结束后往右边走，来到操场上继续向右就会看见体育馆。进去后与一个穿白色衣服的男生对话，之后开始比赛。

比赛：4VS4 番人

本场比赛条件是必须进对手一个球。

比赛结束后可得到一个头盔，但是大家都不知道这个头盔是干什么用的。之后出体育馆到操场的左边的理科室去，向下走在第一个教室里找到理科老师对话后，将刚才得到的头盔交给他，老师会提示主角去商店街。

出校门来到商店街，找到一家名叫“雷神模型”的店，进去后与站在店台上员工对话，出门后遇到同学，被告知学生会会长夏末让主角马上到学校的铜像前去。在学校操场的右边找到铜像，和夏末对话后他会打开铜像前的一个机关，原来这里就是40年前老雷门的队员练习足球的秘密基地。来到秘密基地与柜台的一个人对话后，选择训练的科目，之后向前走到达基地最里面开始训练。此处训练的步骤非常多，最后要进行一场比赛。如果输掉的话，那么就要重新去训练。



训练完毕后从秘密基地出来会遇见校长和夏末，从对话中得知雷门中学在40年前是非常的出色的，但是由于某些原因而渐渐的衰落了，之后校长会给圆堂一本秘传书。对话结束后画面跳转到雷门中学教室里，木野要求大家去练习。训练完毕后回到足球部与木野对话，前往车站买好去御影专农的票，乘车到达后开始比赛。

地区预选赛：11v11雷门对御影专农

在和御影专农比赛中首先发现全部的队员都戴上了一个头盔，非常奇怪。对方使用的是4−2−2阵型，在抢断和盘带上都是一流的，特别是会在抢断时使用电子扫描技能。我方使用4−3−3阵型，在射门和防守上都使用必杀技能。经过一番苦战终于战胜了御影专农。之后回到学校，一番对话后本章结束。

本章小结：注意给自己的队员多多使用加TP的药，以后练级就到秘密基地里面去练。

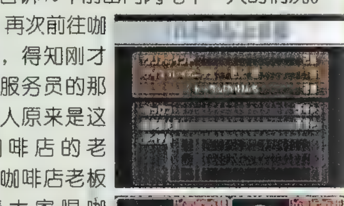
第五章 メイド吃茶にご用心

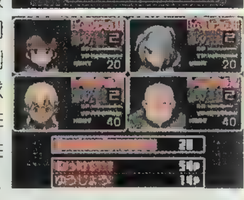
在教室对话后前往足球部，一进去就看见冬海先生也在里面，原来之前和雷门中学比赛的尾刈斗以0比10完败于秋叶原。之后音无会给大家咖啡券，这时出校门到商店街的咖啡店去，一到咖啡店便看见有人在骚扰咖啡店里面的服务员，二话不说大家就上前帮忙，结束后从旁边的一条小道去到居酒屋金阁寺。

到达后，刚才被欺负的服务员会出来和主角圆堂对话，并叫圆堂一行到商店街的空地去进行一场比赛。直接顺着路往上面走就会看见一个球场，之后与被欺负的服务员对话，结束后比赛开始。

比赛：11v11一番街

难度不高，对方采用的是5−3−2阵型，我方使用的是4−3−3阵型。比赛结束之后他们会告诉40年前雷门闪电十一人的情况。





再次前往咖啡店，得知刚才欺负服务员的那个男人原来是这家咖啡店的老板，咖啡店老板要请大家喝咖啡。第二天回到足球部里，足球队因为喝了咖啡店老板请的咖啡全部都生病了，此时打开游戏菜单会发现所有队员的属性都下降了，需要集体去西校社的保健室治疗。尽管主角的队伍已经遭到了暗算，但是约定好的比赛还是要继续的。一切准备之后就到车站买票去秋叶原学园，到达后开始比赛。

地区预选赛：11v11雷门对秋叶名户

对方使用的是罕见的阵型2−3−5阵型，我方使用的是4−4−2阵型，由于我方球员之前贪小便宜喝了咖啡店老板的咖啡结果全部拉肚子，在球员属性上都降到了最低值1，所以这场比赛是非常艰难的。比赛中我方进攻时非常容易越位，在射门上要多使用豪炎寺必杀技，在守门上最好使用主角圆堂的必杀技。比赛结束了，最终我方以1比0艰难的比分战胜了秋叶名户，真是一场艰难的比赛啊！

回到足球部，得知下场比赛就是和帝国学园比赛。对话结束后向上走来到住宅街主角圆堂的家，进去与圆堂的母亲对话，之后圆堂的继父就会出现。对话结束后回到了足球部，这时夏末会进来给圆堂看一份报纸，从报纸上得知秋叶名户在对雷门的比赛中获得了胜利。看到这一消息圆堂简直不敢相信自己的眼睛，决定立即去咖啡店找老板算账。

刚走到校门口，咖啡店的服务员正在门口等着圆堂，从对话得知这一切全部是咖啡店老板搞的鬼。马上来到咖啡店，走到店里面的舞台上打开门取得秋叶名户犯罪的证据，正当要离开的时候秋叶名户学园的球员上来找麻烦，一场比赛在所难免！

比赛：4v4对秋叶原的队员

本场比赛非常简单，进对方一个球即可获胜。

比赛后回到足球部与夏末对话，会出现一个老者将圆堂拉到门外。之后画面跳转回足球部，飞鸟在和木野一番对话后本章结束。

第六章 决战！帝国学园

雷门中学教室外，土门飞鸟叫大家到停车场去。按照提示来到停车场，会看见冬海先生正在叫大家准备上车去帝国学园参加比赛。此时音无跑过来让大家去足球部，冬海先生对此非常恼怒，但又不得不按要求回到足球部。到达后，音无首先告诉大家自己保管的球员资料全部都不见了，并且这一事件很有可能与土门飞鸟有关。不想此刻土门飞鸟从门外进来，大家一起追问球员资料是不是他拿了，土门飞鸟承认了，并让大家到停车场去。

来到了停车场，与冬海先生对话后，土门飞鸟从车里拿出来了一个定时炸弹，原来这两人都是受帝国学园的委派到雷门中学刺探情报的间谍。但是土门飞鸟表示，当他看到冬海先生在汽车里安装炸弹想谋害大家时良心发现，于是就揭穿了自己的身份和他的行为。冬海先生见势不对只得灰溜溜的逃跑。在这个时候大家才明白原来雷门中学这么多年，没有得到任何冠军是因为内部有不断泄密的间谍存在。为了阻止冬海先生逃跑，玩家一行赶去学校正门。追上与其对话后，回到足球部找音无。此时木野会拿出一封信，夏末则告诉圆堂要去找校长想想办法。来到教学楼三楼的校长办公室，校长让大家到商店街的一个叫“雷雷轩”的拉面馆去找面馆老板。赶紧出学校来到商店街直走，第一家店铺就是雷雷轩拉面馆，进去后与店老板对话得知他当年就是雷门中学闪电十一人的队长，大家要求他出山担任本队的教练，但是被痛快的拒绝了。

离开拉面馆，那个一直总会在每章快要结束时候出现的神秘老头再次现身，原来他是个记者，他告诉大家可以去河川敷找教授染冈必杀技的人试试，因为他当年也是雷门中学闪电十一人里面的一员。

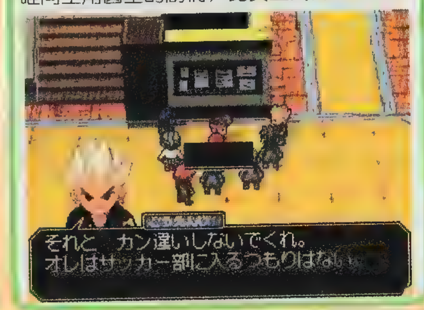
来到河川敷，找到戴帽子的老者，遗憾的是他婉言谢绝了担任教练的请求，并告诫大家千万不要与帝国学园进行足球比赛。心有不甘的主角一心正欲继续劝说，突然得知土门飞鸟在铁塔处遭到一群黑衣人袭击。马上赶到出事地点，却看见冬海先生也在这里，原来袭击行为是他指使的，对话结束后开始比赛。

比赛：4v4对黑衣人

这场比赛只要进一个球就可获得胜利。

赶走黑衣人后，刚才拒绝大家请求的两位老队员也来到了铁塔，被深深打动的他们同意担任雷门中学教练的请求。这时音无接到一个神秘人打来的电话，让人没有想到的是这个电话居然是帝国学院的鬼道打来的。

之后回到学校直接去足球场上开始特训，完毕后来到车站买票到帝国学院开始决一死战。一段动画结束后来到了帝国学校的正门，直接向前走会出现几块钢板从天而降砸向主角圆堂的剧情，比赛正式开始！



地区决赛：11v11雷门对帝国

终于到了帝国学院，该是一雪前耻的时候了，不要忘记对手是曾经给主角队伍打过20比1帝国学园队。对方排出的阵形是和之前一样的5-3-2阵型，注意帝国学园的人各项属性值都比我方高出很多，而且在防守和射门上经常使用必杀技。我方在防守和进攻上需要多多使用必杀技能耗尽对方守门员的TP，此时玩家的等级也不能太低啊。一场苦战终于以2比1的比分洗刷了帝国学园队当初20比1的耻辱，本章结束。

本章小结：要多多使用本队的必杀技，同时注意恢复TP。

第七章 よみがえれ!伝説の男たち

战胜了帝国学园后全国大赛也来临了，第一场比赛的对手是战国伊贺。主角圆堂对这场比赛几乎没抱有什么信心。先回到足球部，得知要去操场找教练，来到操场上教练要大家去找当年雷门中学闪电十一人的其他队员。

这时候去河川敷，按照提示去铁塔。但是这个时候在铁塔出现了两个圆堂，把其中一个假的识破之后再去车站。然后来到商店街，还是到雷雷轩拉面馆里面与店老板对话，无奈店老板还是不想加入。这时出去住宅街，然后到达圆堂家中取出圆堂他父亲当年在雷门中学踢球时用过的手套，之后再回到雷雷轩与店老板对话，老板终于同意加入队伍。随后在雷雷轩老板的带领下，主角圆堂一行人来到了一个秘密的仓库里面，对话后会进行一场练习比赛。

练习赛：11v11雷门对老雷门

不愧是当年雷门中学的闪电十一人，尽管过了这么多年在实力上仍然比主角的队伍高出许多。对比赛的要求是取胜或者是打平就可以了，可使用技能将对方守门员的TP耗尽。

比赛结束后，会出现一群人对话，他们想抢走主角手上的秘传书，这怎么能答应?做好准备，一场大战即将展开。

比赛：4v4忍者

难度很小，只要取得比赛的胜利就可。

之后回学校准备一下，然后到车站买票去战国伊贺中学开始比赛。来到战国伊贺中学后得知战国伊贺的教练认识雷门中学老闪电十一人，不过这之间又有什么关系呢?比赛正式开始。

全国大赛第一场：11v11雷门对战国伊贺

这场比赛的难度非常大，我方使用的是4-3-3阵型，在防守和进攻上都使用必杀技便能轻松搞定。如果在比赛中使用风丸新学的必杀技能射门的话就会出现剧情。一番苦战后最终以1比0的小比分战胜了战国伊贺。

比赛结束过后得到了两个不好的消息，一个是学生会会长夏末的父亲——雷门中学的校长不幸逝世。另一个就是帝国学园居然被血洗了，死的死，伤的伤，难道这就是所谓的足球比赛吗?而战胜强大的帝国学园的就是传说中的世宇子中。

第八章 无限の壁を超えろ

对话后回足球部，然后出门来到操场将道具拿到。接着前往夏末那里表示慰问，此刻她人在铁塔，找到后安慰的话说完夏末的情绪总算是好了一点。然后去学校夏末的房间去取校长生前的一封信，谁知这个时候居然有警察找上门来，随后赶到的记者老伯识破这是一个冒牌货。

追着假警察来到了学校体育馆的后院，不料被一群人拦住了，他们向玩家展示了强大的必杀技：无限之壁。但是那个假警察还是被帝国学园的鬼道抓住了，鬼道提出想加入主角的队伍，为他们学校的前任教练影山报仇，有了如此强援圆堂当然十分爽快的同意了。

从足球部出来到商店街那个所谓的秘密仓库去，对话后到住宅街主角圆堂的家里去向圆堂的妈妈要一把钥匙。之后回到足球部使用钥匙，一个尘封多年的门在这里被打开了，在里面可以得到一本超级必杀技能书。于是圆堂和豪炎寺、鬼道三个人马上去操场练习，但是一开始是无法练成这个超级必杀技能的。在随后与教练的对话中得知那个影山原来也是雷门闪电十一人里的一员，却因为和其他队员的关系不和跳槽了，而且还使用卑鄙的招数害死了主角圆堂的爸爸，真是一个万恶不赦的大坏蛋!

对话完毕后从停车场后面的门到医院后上医院的二楼，找到豪炎寺妹妹的病房，进去后看见音无也在这里，一段对话结束后叫豪炎寺回去练习球技，豪炎寺也爽快地答应了。接着赶去位于学校铜像处的秘密基地，一番训练后三个人终于学会了终极必杀技能，和对手交战的日子也来了，准备好之以后乘车前往千羽山中进行比赛吧。

全国大赛第二场：11v11雷门对千羽山中

在比赛的初期对方有一项优势就是TP值无限。我方排出的是4-3-3阵型，在攻击线上用鬼道、豪炎寺和染冈三人搭配，在进攻上首先使用三人必杀技能，先得一分同时对方的TP无限的这个技能就没有效了，使用三人必杀技能的时候只有用鬼道射门的时候才能施放，否则对方的TP无限会一直延续下去，在传球上要到位。比赛时间结束最终我方以2比1险胜对方晋级下一轮。之后一番对话本章结束。

本章小结：多多使用物品给鬼道和圆堂叫TP值，大量使用鬼道的三人必杀技能。

第九章 オレは一人じゃない

一出来不要到处乱跑，直接到学校的球场去，来到球场后看见有一群闹事者正在和豪炎寺对峙，上去调解时，对方会用一记射门，结果主角没有守住这个球，可怜啊!主角圆堂就这样的躺进了医院……

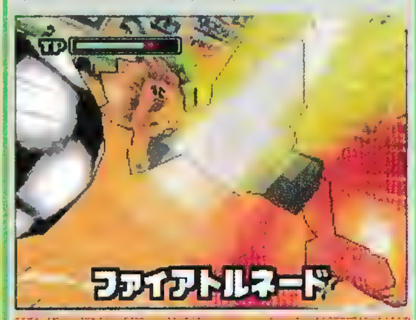
从医院出来直接到学校铜像底下的秘密基地里去练习，完毕后出校门选择铁塔，来到铁塔后夏末会给主角圆堂进行一番安慰。就是这种安慰却被木野误会了，原来木野喜欢圆堂。经过一番劝说后回到足球部，之后分别去新闻部与风丸对话、去图书馆与栗松对话、去河川敷与壁山对话，全部对话完毕后大家就来到了学校的操场上向教练学习如何反抗三人合体射门的守门绝技。在栗松和壁山的帮助下，主角圆堂终于学会了反抗三人合体射门这个绝技。回到足球部的房间，与木野对话，选择是。

比赛的日子又到了，当然还是得去坐电车去，准备一下出校门到车站后买票前往木户川清修中学，比赛正式开始。

全国大赛第三场：11v11雷门对木户川清修中

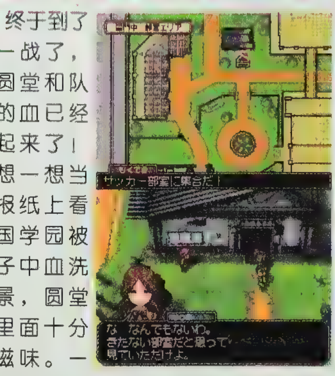
大家抱着要给主角圆堂报仇的想法，对木户川清修中进行大扫荡开始了。本场比赛在难度上非常大，对方的球员都是四十级以上的人物，各项属性超强。我方使用的是保守阵型4-4-2阵型，对方使用超级必杀技射门的时候一定要用主角圆堂新学的反抗三人合体的技能才能够守的到，并且在比赛中多多为圆堂回复TP值。

最终一场异常艰难的比赛最终以我方3比2的比分结束了。之后在与教练的对话中得知了一些关于影山的事情，原来他变成现在的这个样子和他爸爸有着十分直接的关系，他爸爸原来也是球员，但是由于不知道是什么原因被球队开除了。“我讨厌足球，我只要胜利”所以这就造成了影山对足球这项运动的敌视态度。本章结束。



本章小结：在对木户川清修中学的比赛之前请多多的练习，提高等级。

最终章
燃えつきろ!命がけの最终决战



终于到了最后一战了，主角圆堂和队员们的血已经燃烧起来了！这时想一想当初在报纸上看到帝国学园被世宇子中血洗的场景，圆堂的心里面十分不是滋味。一番对话后得知要先去医院看望豪炎寺生病的妹妹，来到医院后上二楼到豪炎寺妹妹的病房对话完毕后，就到教学楼的一楼对话结束后会看见雷门中学新任的校长，校长把圆堂叫到铁塔处进行了一番对话，大概意思就是鼓励主角圆堂一定要带领大家走向冠军。消灭世宇子中，重振当年雷门中学的威风。对话结束后回到足球部的房间，与木野对话，知道最终战就要开始了。乘车前往世宇子中，准备开始最终战役。

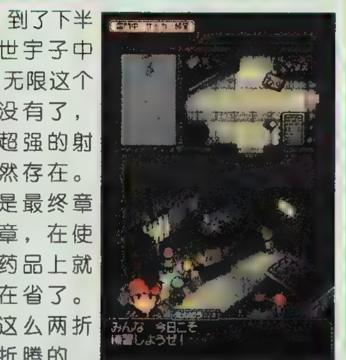
来到世宇子中后直走，向右转与一个男人对话，到达球场外有一段动画，然后进入空中要塞。先到左边的休息室，与休息室外边的人对话之后再进入休息室里面，又出现球员准备动画，最终战正式开始。此时画面转到休息室里面，音无、木野、夏末这三个女生不知道在商量着什么。先上走来到世宇子中的休息室，调查后发现这个休息室需要钥匙才能打开。直接向下往向右边走，能看见门前有人把守。继续向下走来到警卫室，记者老伯会出现帮忙引开看守，此时比赛也随即开始。

最终决赛上半场：11v11雷门对世宇子中

由于是最终战，对手无疑是十分强大的，最重要的一点就是对方的TP值是无限的。我方使用的4-3-3阵型，对方使用的也是和我方一样的4-3-3阵型。对方在抢断和进攻上都是比较凶猛的，特别是对方的守门员擅长使用一招水墙的技能，我方在进攻上一定要是用三人合体技能射门，当然对方射门时也要使用反抗三人合体射门的技能才能够将球守的住，要不然主角圆堂的那双小手就会由于抵挡不住造成丢分。对方的一名球员在抢断上会经常使用时间停止这个绝技。上半场比赛结束，比分为1比1。

下半场开始之前之前，画面又转回为音无、木野和夏末的画面，对话结束后就从房间里面出来直接向左边走到世宇子中的休息室，来到世宇子中的休息室里面会看见桌子上有三瓶水，这三个女生商量了一下就把着三瓶水拿去倒掉了。之后下半场开始。

最终决赛下半场：11v11雷门对世宇子中



到了下半场，世宇子中的TP无限这个优势没有了，但是超强的射门依然存在。既然是最终章最终章，在使用的药品上就不要在省了。经过这么两折腾三折腾的，我方最终以一记三人合体的射门必杀技，攻破了世宇子中的城门，最终比赛以2比1的比分战胜了神话般世宇子中。之后出现结局动画，各位玩家慢慢的欣赏吧！！

本章小结：上半场世宇子中的TP值是无限的，反正是游戏的最终章物品该用的就用。

通关心得

1、在游戏中看见有蓝色的光标，可以在上进行恢复，但是需要付钱。
2、在每次进行正式比赛之前记得存档，不然GMEOVER了就要从头开始。
3、多多使用人脉系统招兵买马，最重要的是经常去秘密基地练习球技。
4、建议在射门和防守上多多使用必杀技能，TP值和GP值没有了要及时的补充。
5、4-3-3阵型比较好用。
6、物品没有了可以在商店街去买。

各类要素研究

消耗品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
ミネラルウォーター	20	GP25回复
スポーツウォーター	70	GP70回复
スーパーウォーター	120	GP全回复
ぎゅうにゅう	10	GP20回复
クッキーフレーバー	25	TP30回复
スタミナフレーバー	230	TP85回复
ハイパーフレーバー	450	TP全回复
おにぎり	10	TP20回复
ごくじょうのおでん	600	GP、TP全回复

对战队章节使用秘传书名

尾刈斗	3章	ファントムシュート
野生	4章	ホークショット
御影专农	5章	ロケットこぶし
秋叶名户	6章	ゴールずらし
帝国	9章	こうていペンギン2ごう
战国伊贺岛	8章	ぶんしんシュート
千羽山	9章	かごめかごめ
木户川	10章	ハリケーンアロー
稻妻KFC	3章	?
伞美野	4章	ダッシュアクセル
一番街	6章	タフネスブロック
雷门老队	8章	ブレードアタック

特训地点

[illegible]

地点	训练内容
河川敷	キック力（踢力）
铁塔下	キック力（踢力）
田径场	スピード（速度）
理科室	スタミナ（体力）
商店街	ガード（防守）
商店街グランド	ガッツ（胆量）
住宅街	コントロール（控球）

装备品

[illegible]	[illegible]	[illegible]
雷门スパイク	—	无
インパクトシューズ	80	キック+2
あおぞらスパイク	—	キック+4
しょうりのスパイク	500	キック+8
ほのおのスパイク	—	キック+15
みんなのシューズ	80	コントロール+2
スマートスパイク	—	コントロール+4
マスターシューズ	—	コントロール+8
ワンダースパイク	—	コントロール+15
せいしゅんスパイク	—	スピード+2
ハヤブサシューズ	300	スピード+4
ウイングスパイク	—	スピード+8
イナズマスパイク	—	スピード+15
どりょくのスパイク	80	ガッツ+2
きあいのスパイク	300	ガッツ+4
ねっけつスパイク	500	ガッツ+8
みなぎるスパイク	—	ガッツ+15
帝国スパイク	—	スピード+4
のろいのスパイク	—	コントロール+2
ワイルドスパイク	—	ガッツ+2
御影专农スパイク	—	コントロール+4
秋叶名户スパイク	—	キック+2
ニンジャスパイク	—	スピード+4
千羽山スパイク	—	ガッツ+8
木户川スパイク	—	スピード+8
ディバインスパイク	—	コントロール+8
稻妻KFCスパイク	—	スピード+2
伞美野スパイク	—	キック+2
サリーズスパイク	—	ガッツ+4
れきせんのスパイク	—	キック+8

钥匙

[illegible]	[illegible]
陆上部の键	铁塔（右下，与猫对话得到）
野球部の键	游泳池（箱子）
テニス部の键(网球部)	体育馆（左下）

商店物品

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
雷门中学	本校舍1F・卖店	ぎゅうにゅう	10	GP20恢复
雷门中学	本校舍1F・卖店	おにぎり	10	TP20恢复
雷门中学	本校舍1F・卖店	ミネラルウォーター	20	GP25恢复
雷门中学	本校舍1F・卖店	クッキーフレーバー	25	TP30恢复
雷门中学	本校舍1F・卖店	みんなのシューズ	80	コントロール+2
雷门中学	本校舍1F・卖店	インパクトシューズ	80	キック+2
雷门中学	本校舍1F・卖店	どりょくのスパイク	80	ガッツ+2
雷门中学	本校舍1F・卖店	せいしゅんグローブ	100	ガード+2
雷门中学	本校舍1F・卖店	よごれたミサンガ	40	ガード+2

钥匙	
体育馆の键	河川敷（箱子）
武道馆の键	商店街アーケード（左下角）
水泳部の键	ブール・文化极（更衣室内）
サイクリソグ部の键	住宅街（公园内小女孩对话）

商店物品

驿前エリア	コンビニ驿前店	ぎゅうにゅう	10	GP20恢复
驿前エリア	コンビニ驿前店	おにぎり	10	TP20恢复
驿前エリア	コンビニ驿前店	ミネラルウォーター	20	GP25恢复
驿前エリア	コンビニ驿前店	クッキーフレーバー	25	TP30恢复
驿前エリア	コンビニ驿前店	じょうぶなミサンガ	100	ボディ+2
驿前エリア	コンビニ驿前店	にんきのミサンガ	100	スタミナ+2
驿前エリア	コンビニ驿前店	あめのウエア	680	—
驿前エリア	コンビニ驿前店	たたかいのウエア	680	—
驿前エリア	コンビニ驿前店	しっぷうダッシュ	100	（D）属性：风　消费TP18
驿前エリア	コンビニ驿前店	ねっけつパンチ	100	（C）属性：火　消费TP20
驿前エリア	コンビニ驿前店	プレッシャーパンチ	100	（C）属性：火　消费TP25
驿前エリア	コンビニ驿前店	スパイラルショット	120	（S）属性：风　消费TP15
驿前エリア	コンビニ驿前店	のろい	150	（D）属性：林　消费TP20
驿前エリア	コンビニ驿前店	キラースライド	150	（B）属性：林　消费TP15
驿前エリア	コンビニ驿前店	コイルターン	150	（B）属性：风　消费TP18
驿前エリア	コンビニ驿前店	キラーブレード	150	（C）属性：林　消费TP30
驿前エリア	コンビニ驿前店	たつまきせんぷう	200	（D）属性：风　消费TP22
驿前エリア	コンビニ驿前店	かみかくし	200	（S）属性：山　消费TP25
驿前エリア	コンビニ驿前店	おんりょう	250	（B）属性：林　消费TP23
雷门中学	驮果子屋	ミネラルウォーター	20	GP25恢复
雷门中学	驮果子屋	スポーツウォーター	70	GP70恢复
雷门中学	驮果子屋	クッキーフレーバー	25	TP30恢复
雷门中学	驮果子屋	スタミナフレーバー	230	TP85恢复
雷门中学	驮果子屋	せいしゅんミサンガ	100	スタミナ+4
雷门中学	驮果子屋	まもりのミサンガ	200	ガード+4
雷门中学	驮果子屋	しこふみ	100	（B）属性：山 消费TP15
雷门中学	驮果子屋	スピニングシュート	120	（S）属性：风 消费TP15
雷门中学	驮果子屋	トルネードキャッチ	120	（C）属性：风 消费TP30
雷门中学	驮果子屋	グレネードショット	200	（S）属性：火 消费TP25
雷门中学	驮果子屋	コンドルダイブ	300	（S）属性：风 消费TP27
雷门中学	驮果子屋	モンキーターン	300	（D）属性：山 消费TP26
雷门中学	驮果子屋	ターザンキック	450	（S）属性：山 消费TP30
雷门中学	驮果子屋	ザ・ウォール	1000	（B）属性：山 消费TP32
商店街エリア	综合スポーツショップ	ハヤブサシューズ	300	スピード+4
商店街エリア	综合スポーツショップ	きあいのスパイク	300	ガッツ+4
商店街エリア	综合スポーツショップ	ねっけつスパイク	500	ガッツ+8
商店街エリア	综合スポーツショップ	しょうりのスパイク	500	キック+8
商店街エリア	综合スポーツショップ	きぼうのミサンガ	400	スタミナ+7
商店街エリア	综合スポーツショップ	ねっけつミサンガ	400	ボディ+7
商店街エリア	综合スポーツショップ	ねっけつのウエア	1280	—

商店物品

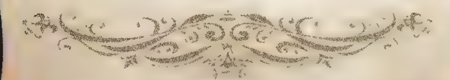
商店街エリア	综合スポーツショップ	ゆうやけのウエア	1280	—
商店街エリア	综合スポーツショップ	つめあとのウエア	1280	—
商店街エリア	综合スポーツショップ	カンフーウエア	1280	—
商店街	—	ぎゅうにゅう	10	GP20恢复
商店街	—	おにぎり	10	TP20恢复
商店街	—	ごくじょうのおでん	600	GP、TP全恢复
商店街	—	スポーツウォーター	70	GP70恢复
商店街	—	スーパーウォーター	120	GP全恢复
商店街	—	スタミナフレーバー	230	TP85恢复
商店街	—	ハイパーフレーバー	450	TP全恢复
商店街	—	たくましいミサンガ	500	ボディ+4
商店街	—	シールドミサンガ	500	ガード+7
商店街	—	プロテクトミサンガ	800	ガード+10
商店街	—	ファイトミサンガ	800	ボディ+10
商店街	—	いのちのミサンガ	800	スタミナ+10
商店街	—	ごりむちゅう	250	（D）属性：山 消费TP25
商店街	—	メテオアタック	350	（S）属性：火 消费TP30
商店街	—	パワーシールド	400	（C）属性：火 消费TP30
商店街	—	ひゃくれつショット	500	（S）属性：林 消费TP30
商店街	—	クロスドライブ	600	（S）属性：风 消费TP32
商店街	—	クンフーヘッド	600	（S）属性：林 消费TP32
商店街	—	Sスキャン・OF	600	（D）属性：林 消费TP28
商店街	—	パトリオットSH	700	（S）属性：火 消费TP35
商店街	—	ジャッジスルー	750	（D）属性：火 消费TP20
商店街	—	イリュージョンBL	800	（D）属性：林 消费TP32
商店街	—	ヒートタックル	900	（D）属性：火 消费TP35
商店街	—	ツインブースト	1200	（D）属性：火消费TP43　タッグ技
雷门中学正门	古株さん	まきわりチョップ	1000	（C）属性：山 消费TP38
雷门中学正门	古株さん	どくぎりのじゅつ	1100	（D）属性：风 消费TP35
雷门中学正门	古株さん	ラン・ボール・ラン	1200	（S）属性：林 消费TP40
雷门中学正门	古株さん	うしろのしょうめん	1250	（B）属性：山 消费TP30
雷门中学正门	古株さん	くものいと	1300	（B）属性：林 消费TP35
雷门中学正门	古株さん	こがらし	1500	（C）属性：风 消费TP45
雷门中学正门	古株さん	バックトルネード	1700	（S）属性：风 消费TP43
雷门中学正门	古株さん	シャインドライブ	1700	（S）属性：火 消费TP45
雷门中学正门	古株さん	サイクロン	2000	（B）属性：风 消费TP35
雷门中学正门	古株さん	ばくれつパンチ	2000	（C）属性：火 消费TP47
雷门中学正门	古株さん	かげぬい	2400	（B）属性：林 消费TP38
雷门中学正门	古株さん	フルパワーシールド	2500	（C）属性：火 消费TP50
雷门中学正门	古株さん	カマイタチ	2500	（D）属性：风 消费TP40
雷门中学正门	古株さん	ムーンサルト	2800	（D）属性：风 消费TP45
雷门中学正门	古株さん	じごくぐるま	3200	（D）属性：山 消费TP40 タッグ技
雷门中学正门	古株さん	ダッシュストーム	5000	（D）属性：风 消费TP45
雷门中学正门	古株さん	ブーストグライダー	5500	（D）属性：火 消费TP50 トリオ技
雷门中学正门	古株さん	メガクエイク	6000	（B）属性：山 消费TP50
雷门中学正门	古株さん	ディバインアロー	7000	（S）属性：风 消费TP52
雷门中学正门	古株さん	リフレクトバスター	7000	（S）属性：山 消费TP55

■文/火花天龙剑 Malas

火炎纹章攻略研究心得心得！

作为《火焰之纹章》系列登陆掌机NDS的第一作，本作是系列作品初代《暗黑龙与光之剑》的重制版，保留了初代的人物，剧情和核心系统，又融入了GBA版《火焰之纹章》中一些受到好评的要素，是系列爱好者不容错过的作品。

和FC版《暗黑龙与光之剑》相比，本作在系统上延续了初代的许多设定，只是用GBA版的武器熟练系统取代了初代的武器等级系统，加入类似皇骑等SRPG的自由转职系统，支持系统等，剧情流程方面没什么变化，新增了5个外传（虽然进入方法可以说是相当扭曲）和一些新角色，并且角色转职之后的职业能力上限不再像原作那样依然维持全20，而是可以超过20有了不同的上限，这在一定程度上减少了游戏不少难度（因为敌人的能力基本照搬初代，没有什么太大变化）



系统介绍

基本操作

这部分在游戏开始的序章已经以教学的方式说得很明确了，相信即使没有玩过FE系列的也能很快上手。本作很多设定都是忠实再现FE1里的设定，如主角=运输队，村庄只能由主角访问等。

自由转职系统

本作FE在传统的基础上，增加类似皇骑的自由转职系统，从第四章开始就可以进行自由转职，除了主角专用职业ロード，盗贼，マムクート，コマンドー，シューター外都可以有限制地进行转职，转职的种类受到兵种限制，另外就是

下级职业只能转为下级职业，上级职业同理，下级转职至上级需要转职道具マスタープルフ，转职需要最低级别LV10，不过出于最大化利用成长空间的需要，还是建议尽量练到LV20再转职。

根据原始职业不同，角色能够转的职业会有不同。这种差异称为兵种。分为男性A/男性B/女性这三种，每个角色只能在自己所属的兵种范围内进行。

转职系统

男性A

—下级兵种—
轻骑士、弓箭手、剑士、魔道士、僧侣
—上级兵种—
圣骑士/龙骑士、狙击手、剑圣、贤者、司祭

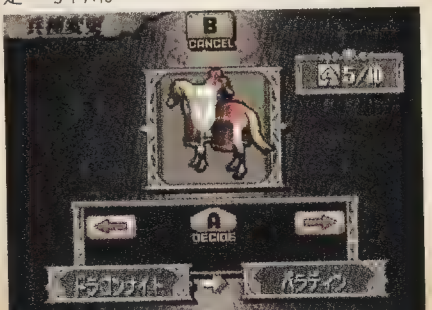
男性B

—下级兵种—
重装骑士、佣兵、战士、猎人、海贼、暗魔道士
—上级兵种—
将军、勇者、斗士、游牧民、狂战士、大魔导师

女性

—下级兵种—
飞马骑士、弓箭手、剑士、魔道士、修女
—上级兵种—
龙骑士/圣骑士、狙击手、剑圣、贤者、司祭

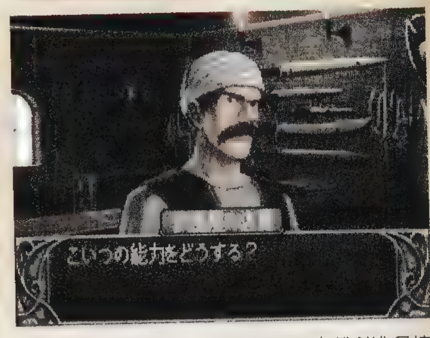
本作中活用转职系统可以有效降低游戏的难度，如希达力量成长过低，因此转职成魔法师比保留飞马骑士更为实用，而像第五章加入的沃尔夫和萨迦罗这两个BT，由于成长率高且初始就是上位职业，因而转职成将军后，简直就是一马平川。



成长

由于自由转职系统的引入，成长率增加了职业成长表，每个角色的最终成长率=职业成长率+角色个人成长率。几个不能转职的职业LV30封顶，其它职业都是最高LV20。

武器炼成

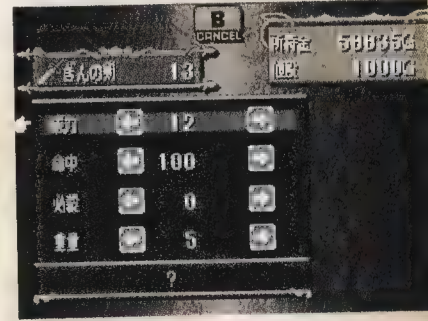


第四章开始就可以炼成武器（在战斗准备接口），简单地说就是消费金钱进行强化武器各项数值的系统。

不过有如下限制

- **一章只能炼成一把武器**
- **卖价为0的武器不能炼成**
- **剑枪斧弓魔道书以外的武器不能炼成，デビル字头的武器也不能炼成**
- **炼成过的武器不能再炼成**

炼成费用基本金是武器买值的50%，之后数值和原武器相比调整越大消费越高。



武器熟练度

和GBA版的FE一样，武器的熟练度不仅关系到高级武器的使用，还对能力有加成，不过

熟练度追加效果详细如下：	
剑C	攻击+1
剑B	攻击+2
剑A	攻击+3
斧C	命中+5
斧B	命中+10
斧A	命中+15
枪、弓、魔法C	攻击+1
枪、弓、魔法B	攻击+1，命中+5
枪、弓、魔法A	攻击+2，命中+5

本作没有S，武器等级最高只能到A。

角色支援

部分具有特殊关系的角色相邻会得到一定程度的能力加成支持，角色相邻时会得到一定程度的强化，不过对斗技场内的角色无效，但在联机对战中保留效果。

支持分CBA三个等级，具体效果如下表，本作提升支持的方法比GBA版要简单很多，只要相关角色一起出战就可以，达成一定次数后支持关系就能升级。

Lv	命中	回避	必杀	必杀回避
A	+10%	+10%	+5%	+5%
B	+10%	+10%	+0%	+0%
C	+5%	+5%	+0%	+0%

所有角色加入一览

－马尔斯マルス－
◆主角
◆序章・起或1章
（H难度）
◆综合评价：A

－阿贝尔アベル－
◆自动加入
序章・承或1章
（H难度）
◆综合评价：A−

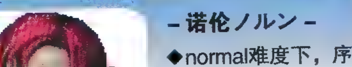
－弗雷フレイ－
◆自动加入
序章・承
◆综合评价：A

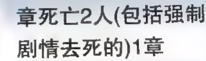
－杰甘ジェイガン－
◆自动加入
序章・转或1章
（H难度）
◆综合评价：C−

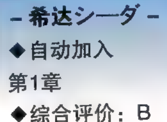
－凯因カイン－
◆自动加入
序章・转或1章
（H难度）
◆综合评价：A

－哥顿ゴードン－
◆主角说得
序章・结或1章
（H难度）
◆综合评价：C+

－多加ドーガ－
◆自动加入
第1章
◆综合评价：B−







－诺伦ノルン－
◆normal难度下，序章死亡2人(包括强制剧情去死的)1章
◆综合评价：C+

－希达シーダ－
◆自动加入
第1章
◆综合评价：B

－利夫リフ－
◆访问村庄
第1章
◆综合评价：D

－奥古玛オグマ－
◆自动加入
第2章
◆综合评：B

－巴茨バーツ－
◆自动加入
第2章
◆综合评价：A

－萨基サジ－
◆自动加入
第2章
◆综合评价：C+

－马基マジ－
◆自动加入
第2章
◆综合评价：C−

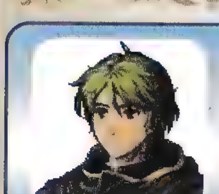
－卡西姆カシム－
◆希达说得
第2章
◆综合评价：C+

－达罗斯ダロス－
◆主角说得，他自己也会主动走过来加入
第2章
◆综合评价：D

－朱利安ジュリアン－
◆主角说得，他自己也会主动走过来加入
第3章
◆综合评价：B+

－雷娜レナ－
◆自动加入
第3章
◆综合评价：A−

－那巴尔ナバール－
◆希达说得
第3章
◆综合评价：B−



- 马利克マリク -
◆访问村庄
第4章
◆综合评价：B+

- 比拉克ビラク -
◆自动加入
第5章
◆综合评价：C–

- 马奇斯マチス -
◆雷娜说得
第4章
◆综合评价：D

- 温迪尔ウエンデル -
◆主角或马利克说得
第5章
◆综合评价：C–

- 哈丁ハーディン -
◆自动加入
第5章
◆综合评价：B+

- 里卡多リカード -
◆主角或朱利安说得
第6章
◆综合评价：C–

- 沃尔夫ウルフ -
◆自动加入
第5章
◆综合评价：S

- 雅典娜アテナ -
◆访问村庄
第6章外传
◆综合评价：B–

- 萨迦罗サガロ -
◆自动加入
第5章
◆综合评价：S

- 巴努图バヌトゥ -
◆访问村庄
第7章
◆综合评价：C

- 罗西艾ロシェ -
◆自动加入
第5章
◆综合评价：C+

- 西扎シーザ -
◆自动加入
第8章
◆综合评价：B–

- 拉迪ラディ -
◆自动加入
第8章
◆综合评价：B

- 琳达リンダ -
◆访问村庄
第11章
◆综合评价：A–

- 罗杰ロジャー -
◆希达说得
第8章
◆综合评价：C

- 米迪亚ミディア -
◆自动加入
第12章
◆综合评价：C

- 乔治ジョルジュ -
◆访问村庄
第9章
◆综合评价：C–

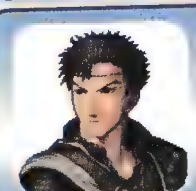
- 汤姆斯トムス -
◆自动加入
第12章
◆综合评价：B+

- 玛利亚マリア -
◆主角说得
第10章
◆综合评价：B

- 米歇兰ミシェラン -
◆自动加入
第12章
◆综合评价：C–

- 弥涅尔瓦ミネルバ -
◆说得玛利亚后会主动走过来加入，或者主角说得，第10章
◆综合评价：C–

- 托马斯トーマス -
◆自动加入
第12章
◆综合评价：C



- 杰克ジェイク -
◆和アンナ对话后(民家)，希达说得。
第11章
◆综合评价：C

- 鲍尔ボア -
◆自动加入
第12章
◆综合评价：D

－赫尔斯ホルス－

◆不杀死他过关(不用说得也可以)

12章外传

◆综合评价：D

－别克ベック－

◆访问村庄

第13章

◆综合评价：C

－阿斯特里亚アストリア－

◆米迪亚说得

第13章

◆综合评价：C+

－帕欧拉パオラ－

◆主动加入或主角走过去说得

第14章

◆综合评价：B

－卡秋亚カチュア－

◆主动加入或主角走过去说得

第14章

◆综合评价：A

－阿兰アラン－

◆访问左边村庄(和萨姆森只能二选一)

第16章

◆综合评价：C−

－萨姆森サムソン－

◆访问右边村庄(和萨姆森只能二选一)

第16章

◆综合评价：D

－切尼チェイニー－

◆主动投诚或主角走过去说得

第16章

◆综合评价：S

－埃采尔エッツエル－

◆不杀死他过关

第17章外传

◆综合评价：C

－埃斯特エスト－

◆主角说得

第18章

◆综合评价：A−

－琪琪チキ－

◆巴努图说得

第19章

◆综合评价：S

－罗伦斯ロレンス－

◆主角或希达说得

第20章

◆综合评价：C+

－尤米尔ユミル－

◆马尔斯说得，过关后加入

20章外传

◆综合评价：C−

－爱丽丝エリス－

◆自动加入

24章

◆综合评价：C

－卡托ガトー－

◆未进24章外传的情况下自动加入

25章

◆综合评价：B

－娜奇ナギ－

◆24章外传过关后自动加入

25章

◆综合评价：A

角色支援表

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
全员	马尔斯	0	5	11	18
马尔斯	希达	4	5	8	13
马尔斯	爱丽丝	4	1	5	35
弗雷	马尔斯	0	5	9	14
弗雷	帕欧拉	0	5	10	35
弗雷	卡秋亚	0	5	10	35
阿贝尔	马尔斯	0	5	9	14
阿贝尔	埃斯特	0	5	7	35
阿贝尔	帕欧拉	0	5	11	35
阿贝尔	凯因	0	5	10	16
凯因	马尔斯	0	5	9	14
凯因	卡秋亚	0	5	11	35
凯因	阿贝尔	0	5	10	16
凯因	埃斯特	0	5	7	35
杰甘	马尔斯	0	5	9	14
哥顿	马尔斯	0	5	9	14
哥顿	多加	0	5	10	16
哥顿	诺伦	0	5	10	16
多加	马尔斯	0	5	9	14
多加	哥顿	0	5	10	16
多加	诺伦	0	5	10	16
诺伦	马尔斯	0	5	10	16
诺伦	多加	0	5	10	16
诺伦	哥顿	0	5	10	16
希达	马尔斯	4	5	8	13
利夫	马尔斯	0	5	10	16
利夫	希达	0	5	11	18
奥古玛	希达	0	5	9	14
奥古玛	那巴尔	0	5	11	18
巴茨	奥古玛	0	5	10	16
巴茨	萨基	0	5	11	18
巴茨	马基	0	5	11	18
萨基	奥古玛	0	5	10	16
萨基	马基	0	5	11	18
萨基	巴茨	0	5	11	18
马基	奥古玛	0	5	10	16
马基	萨基	0	5	11	18
马基	巴茨	0	5	11	18
卡西姆	希达	0	5	10	16
达罗斯	希达	0	5	11	18
朱利安	雷娜	5	5	8	13
雷娜	朱利安	0	5	8	13
雷娜	马奇斯	0	5	9	14
那巴尔	希达	0	5	10	16
那巴尔	奥古玛	0	5	11	18
马利克	爱丽丝	5	2	6	35
马利克	温迪尔	0	5	11	18
马利克	马尔斯	0	5	9	14

马奇斯	雷娜	0	5	9	14
哈丁	马尔斯	0	5	10	16
沃尔夫	哈丁	0	5	9	14
萨迦罗	哈丁	0	5	9	14
罗西艾	哈丁	0	5	9	14
比拉克	哈丁	0	5	9	14
温迪尔	马利克	0	5	10	16
里卡多	朱利安	0	5	10	16
巴努图	琪奇	5	5	8	10
巴努图	娜奇	5	5	35	35
西扎	拉迪	0	5	10	16
拉迪	西扎	0	5	10	16
罗杰	希达	0	5	9	14
乔治	马尔斯	0	5	9	15
玛利亚	马尔斯	0	5	8	13
玛利亚	弥涅尔瓦	5	5	11	18
弥涅尔瓦	马尔斯	0	5	8	13
弥涅尔瓦	玛利亚	5	5	11	18
琳达	马尔斯	0	5	8	13
琳达	马利克	0	5	9	25

血祭系统

汗，这个名字，严格来说这不能算是个系统，按照制作人的说法，只是为了照顾一些新人玩家，在他们因为自己的失误导致我方角色战死过多的情况下（FE系列的传统，我方角色战死不能复活），给予的一种补偿，游戏中的前四个外传，都要求玩家的存活人数在15人以下，可以收到本作的一些新增角色，而如果玩家的角色死亡过多，连每关的必要出击人数都不够时，系统会自动安排一些没有头像的杂兵来加入玩家队伍凑人数，然而这些杂兵往往可能能力要比玩家自己培养的角色要强悍许多，这也

导致了很多人在知道外传的进入方法后，故意将自己队伍中的角色安排出去送死，以往的玩家往往都对死人看得非常之重，即使在战斗阵亡了一个无关紧要的人也要从头开始打，而本作由于血祭系统的导入，使得玩家对于死人这种状况不再那么看重。

流程攻略

在开始游戏时会选择NORMAL难度或是HARD难度，而选择HARD难度后还有1～5星的细分，HARD5星最高，堪称是FE史上难度最高的模式，喜欢挑战的玩家可以尝试。

本攻略以NORMAL难度为准，NORMAL难度有特有的序章（HARD没有序，也就是说收不到フレィ和诺伦二人），NORMAL难度比起FC的原版要略低一些，不过如果不打斗技场刻意练级的话，也并非可以轻松通关的。

序章

在遥远的过去，由龙人族首领美迪乌斯率领的多鲁亚帝国军侵略了阿卡内亚大陆，企图将世界带入恐怖和绝望，然而美迪乌斯最终却被手持着光之神剑的英雄亨利打倒了，大陆恢复了安宁，许多小国家也就此建立起来。但一百多年后，美迪乌斯再度复活，并在妄图统治世界的邪恶祭司加内夫的支持下，和同样野心勃勃的格鲁尼亚。马克多尼亚两大公国联合向大陆发起了进攻，彻底毁灭了阿卡内亚大陆上最为繁荣并被所有公国作为父国而看待的阿卡内亚圣王国。亨利的后裔——阿里迪亚公国的国王柯柰利斯带着亨利曾经封印过美迪乌斯的神剑，带领军队迎击多鲁亚的入侵，但却遭到了邻国格拉的背叛，在沙漠中全军覆没，阿里迪亚城中只剩下了年仅14岁的王子马尔斯，而如今，格拉军已经兵临城下……马尔斯的姐姐爱丽丝公主保护马尔斯逃出，自己留在了城中，为了避难，马尔斯与大臣莫洛托夫商议决定前往岛国塔利斯避难。

◆**起**：只有主角马尔斯一人，完全是让玩家熟悉基本系统的一关，没有什么要注意的，一路清过去制压王座就可以过关。

◆**承**：增加了弗雷和阿贝尔两人，也要注意让他们蹭一些经验，敌人的斧战士速度较快，要注意。

◆**转**：我方增加了凯因和杰甘二人，杰甘作为上级职业出场，能力较高而成长率低，不值得过于培养（这也是FE的老传统了），敌人中出现了魔法师，对我方伤害较高。体力不够注意使用伤药回复。

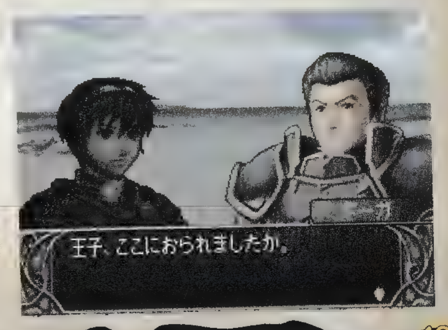
◆**结**：打开牢门，马尔斯说得弓兵哥顿，之后要选择一名我方同伴前往在下面的发光点诱敌，会出现剧情，大批格拉军队出现，这名同伴代替马尔斯不幸壮烈，同时上方的门打开（不死人就永远不会开，但是如果不说得哥顿而将其宰了的话，门会直接打开），站在城砦地形上迎敌，消灭BOSS后过关，重甲多加前来增援，主角一行乘船离开阿里迪亚，前往岛国塔利斯避难。如果要收弓兵诺伦的话，这关除了送血祭的同伴之外，还需要额外再死一人。这样第1章诺伦会取代那个角色的位置而加入。

第1章　马尔斯的启程

在塔利斯，马尔斯在国王的女儿希达公主的帮助下，为了解放祖国而慢慢积蓄力量，某一天，王城突然遭到大批海贼的袭击，在希达的请求下，马尔斯带领阿里迪亚骑士团前去营救国王，本关是与初代完全相同的第一章，敌人主力都是持斧的海贼，因而我方换剑，利用武器相克可以比较轻松地消灭敌人，受伤的角色可以停留在砦上，下一回合会回复部分HP。稳步推进消灭敌人后，在地图西面的村庄可以收得僧侣利夫，虽然能力和成长率都很差，但是作为第一个拥有回复能力的角色，初期只能靠他了。BOSS停留在城门处不会移动，可以让骑士换投枪磨一磨经验。

第2章　加尔达的海贼

塔利斯海岛的对面是加尔达港，既是海贼们的老巢，也是挡在解放祖国的主角面前的第一道障碍。一上来我方就处于敌人的包围之中，不过有了佣兵奥古玛及三位斧战士的加入，我方的生力军也增加不少。一上来先派人堵住上方和左面的桥梁，将来犯之敌全歼后再稳步推进，敌人新增了从格鲁尼亚公国追踪而来的骑



兵部队，注意武器相克灭之。本关有两位可以说得的敌人，一位是上方的海贼达罗斯（小心，很容易被误杀），一位是猎人卡西姆，两人都是用希达说得。BOSS和第一关一样都是斧男，并不难打。

入手道具：5000G(村) はがねの剣(boss掉落)

第3章　恶魔之山

马尔斯带领骑士团在前往草原之国奥利安的途中经过被称为“恶魔之山”的一座山脉，盘踞在山上的山贼们抓住了一位名叫雷娜的修女，而山贼团中一名叫做朱利安的盗贼不忍心看到雷娜被山贼侮辱，便偷偷救出了雷娜，一起逃出了山贼巢穴，正好遇见了主角一行。一上来修女雷娜和盗贼朱利安被山贼众追杀，迅速向下移动和我方主力汇合，敌人中的剑士那巴尔需要希达去说得，由于那巴尔手里拿着必杀剑，因而一旦和其近身交战会很危险，因而要算好距离，不要让他接触到我方的角色，主角一行向西行进，敌人不多，村庄中可以获得デビルアクス，这把斧子攻击力很高，但是有一定机率击中自己，因而要小心使用。BOSS使用2格攻击的投斧，注意不要让防御低的角色靠近他。

入手道具：デビルアクス(村) リライブ(boss落) 15000G(过关)

第4章　草原之战

马尔斯和アリティア骑士团终于抵达了奥利安，但是却和多鲁亚的盟国之一马克多尼亚的主力部队遭遇。本关的场地十分开阔，敌人也不再是山贼而变成了马克多尼亚公国的正规骑士团，我方布阵时要注意站位，让防御较高的角色挡在前面，本关要注意敌人之中的骑士马奇斯，虽然长着一副衰脸，但是却是修女雷娜的哥哥需要雷娜去说得，由于雷娜防御力很低，贸然上去一旦被敌人围住会陷入危险，这里的说得有一定难度。上方的村庄可以让魔法师马利克加入，虽然成长率一般但是因为有专用魔法，日后会成为战斗的主力。本关BOSS手持骑士杀手枪，对骑士攻击力极高，千万不要看错派骑士上去送死。

入手道具：5000G(村) ナイトキラー(boss落)

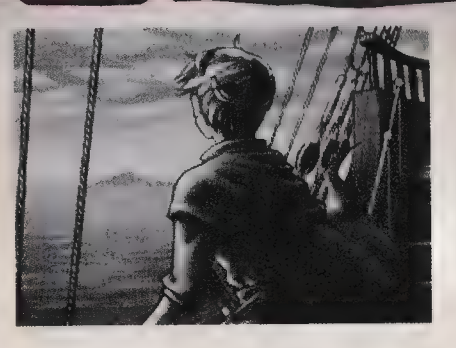
第5章　奥利安的战士们

阿卡内亚圣王国的王族几乎都被多鲁亚抹杀，只有公主尼娜孤身一人逃出，现在就逃到了奥利安避难，被奥利安国王的弟弟——有着“草原之狼”异名的哈丁王子保护，为此马尔斯决定和哈丁王子联手，先行夺回被马克多尼亚军占领的オレルアン城。一上来就遭到敌人从北面和西面的两路夹攻，派出肉盾挡住西面的桥梁，集中兵力清理掉北面的敌人，敌人中的祭司温迪尔可以由马尔斯或者马利克说得，哈丁和其手下的四骑士最好原地待命，不要急于和我方汇合，其中萨迦罗和沃尔夫这两个弓骑士虽然是以上级职业登场，但是有着很强的成长率，将他们二人转成将军，可以在前期一马平川。村庄里可以取得火龙石，等敌人消灭得差不多时，再围攻城堡，但是要注意上方和左上角的砦中会连续出现敌人援军，因而一定要注意。

入手道具：火龙石(村) マジックシールド(温迪尔落) 扉のカギ(某重甲落) ぎんの枪(boss落)

第6章　圣火徽章

与哈丁的狼骑士团汇合后，同盟军攻入了城内，本关是城内作战，敌人的盗贼会疯狂窃取宝箱然后逃走，只要注意截杀他们就可以夺取



他们偷走的宝物。盗贼里卡多可由盗贼朱利安说得，宝箱和门也只有盗贼才能开。

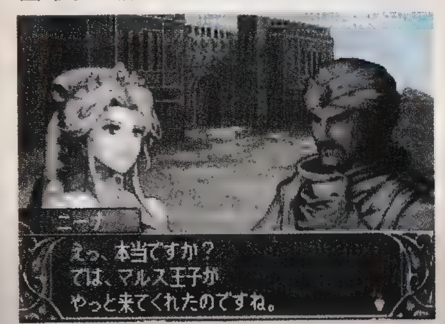
本关敌人较为分散，将他们分头击破——歼灭并不是什么难事。就是最后BOSS身边敌人较多，各位玩家一定要小心，BOSS是上位职业将军，实力非常强，不过没有远程的攻击手段，所以用魔法师来对付他很轻松。不过也可以让其他人来磨一磨经验。制压王座后过关，尼娜赠予了主角阿卡内亚王家的霸者之证“ファイアーエムブレム”，从此以后主角也有开宝箱的能力了。

入手道具：天使の衣(宝箱) アーマーキラー(宝箱) リブロー(宝箱) キルソード(宝箱) 金块(小)(宝箱) 万能カギ(某骑兵落) 万能カギ(boss落)

第6章外传　大战即将来临

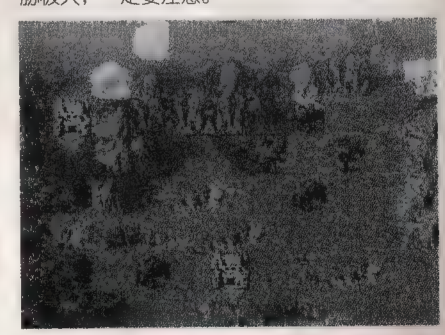
进入条件：第6章结束时我方存活人员在15人以下时进入。

这是靠着无数人命换来的第一个外传关卡，敌人以海贼和佣兵为主，我方还是以防守为先，消灭来犯之敌后再推进，敌人的佣兵有手持破甲剑的，我方的重甲尤其要小心，在村庄中可以说得剑士雅典娜，不过能力和成长率都比较让人失望，消灭BOSS后过关。



第7章　雷夫甘迪的圈套

马克多尼亚军主力在奥利安伤亡惨重，马克多尼亚公国的公主弥涅尔瓦不得不亲自带领马克多尼亚军的精锐部队白骑士团在雷夫甘迪峡谷截击同盟军，这关地图很长，敌人首次出现了马克多尼亚白骑士团的龙骑士，一上来弥涅尔瓦公主便会带领天马三姐妹和白骑士团向我方猛扑过来，我军不要主动出击，布好阵型防守，不过由于弥涅尔瓦公主是由于妹妹被扣为人质，并非真心协助敌人，因而数回合后会带领天马三姐妹撤退，但是其他的杂兵龙骑士和天马骑士还是会主动攻击我方，有弓兵的话会轻松不少。村庄里可以说得龙人族巴努图，是否练他完全看玩家喜好吧。这关最需要小心的是前进到OSS城堡附近时，周围的砦中会出现敌人援军，其中有拿着骑士杀手枪的骑士，威胁极大，一定要注意。



第8章　港町瓦伦

同盟军在港町瓦伦稍事休息，但是很快格鲁尼亚军便将这里团团包围，在港口的佣兵拉迪的建议下，马尔斯决定带领同盟军从东边突破，本关敌人可谓大兵压境，利用狭窄的山道布下防线，等着一批批敌人前来送死，敌人中的重甲骑士罗杰一样是由万能说得娘希达说得，城镇中有斗技场，因而本关可以靠斗技场练级。当然和以前各作一样，在斗技场里阵亡就是真的阵亡了，因而一定要想好（当然因为各种缘故，这作里玩家对死人已经不再像以前几作那样难以接受了），一般来说保证满血的话，800G赏金以下的战斗把握都比较大，顺便在这里也可以练练几个僧侣的杖熟练。BOSS一个人站在孤岛上，但不要小看他，因为我方一旦接近城

堡，上方就会出现大批敌援军，虽然可以靠传送杖干掉BOSS，但是这样一来队伍就得不到锻炼了。

第9章 培拉蒂的火龙

本关在海岛上战斗，敌人以海贼为主，地形上有些别扭，右上角的村庄可以说得狙击手乔治，不过他成长率颇低，不建议培养，注意截杀敌人的盗贼防止他们偷走宝箱。下方的砦中会有海贼援军，要小心，BOSS是第一次出现的龙人族，攻击力颇高，用本关得到的杀龙剑对付他。

入手道具：金块(中)(宝箱) 女神の像(宝箱) ドラゴンソード(宝箱)

第10章 公主弥涅尔瓦

在白骑士团成员卡秋亚的请求下，马尔斯决定前往デル要塞营救弥涅尔瓦的妹妹玛利亚，一上来全员向南，时刻注意敌人飞行部队的距离，利用距离差将敌人的龙骑士和天马骑士分而歼之，之后突入要塞，要塞中一定要当心敌人的狙击手和勇者，勇者身上会掉落第一个转职道具,建议给希达转职，其他没有什么难度。马尔斯说得牢房中的玛利亚，之后再靠近弥涅尔瓦身边也会出现说得指令，这样两姐妹就都加入了。我军后方会出现敌人援军，派人堵住要塞入口将其歼灭,BOSS也是一位将军，用魔法师对付他比较好。弥涅尔瓦告诉马尔斯她自己是反对这场战争的,但是由于哥哥米歇尔坚持要和多鲁亚帝国结盟,因而她也无奈被迫参加战争。

入手道具：サンダーソード(宝箱) リブロー(宝箱) ぎんの弓(敌狙击手掉) マスタープルフ(敌勇者掉) オートクレール(弥涅尔瓦掉) はやての羽(boss掉)

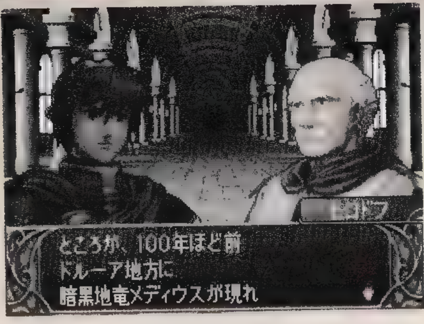
第11章 诺鲁达的市场

同盟军终于接近了阿卡内亚王国的王都帕雷斯城，一上来向东推进，进入城镇歼灭敌人的佣兵部队，注意访问民家（其中一个民家有一位叫アンナ的角色，一定要访问），村庄中救出在和多鲁亚战争中牺牲的大贤者ミロア的女儿——魔法师琳达，她也拥有专用魔法，成长率也比马利克高，值得培养。这关敌人出现了射程极远的弩车，对我方飞行部队是极大的威胁，如果之前见过アンナ的话，就可以让希达说得守城的弩车兵杰克，但是只有在转职后，希达的移动力才能保证让她直接从敌人的射程外冲到杰克面前，否则，敌人弩车兵的攻击力极有可能将其秒杀。敌人BOSS也是一名龙人族，用杀龙武器可以轻松消灭。

入手道具：手枪(敌骑兵掉) 精灵の粉(敌狙击手掉) 力のしずく(boss掉)

第12章 阿卡内亚的帕雷斯

突入阿卡内亚王国的王都，被称为“千年王宫的黄金之都”的帕雷斯，敌人在这里已经布下重重防卫，牢房中的5名我方同伴手无寸铁，而牢房外的敌人则企图想将他们杀死，这里想保全5人不死，就要注意站位，让祭司和圣骑士去顶魔法师，两个重甲去顶弓箭手，而入口处的我方主力则迅速赶向牢房，当然也要注意注意截杀偷宝箱的盗贼们，宝箱下方那个狙击手一定要小心，敌人的杂兵里也有龙人族出没。另外BOSS手中拿着攻击力很强的火魔法ボルガノン，不过速度很慢，并不难对付，但是另一名圣骑士BOSS就要小心了。武器屋里卖银剑，要多入一些。过关后尼娜会将阿卡内亚三圣器之一的圣弓パルディア赠予主角。



入手道具：マスタープルフ(宝箱) 金块大(宝箱) ぎんの剣(宝箱) ドラゴンランス(宝箱) ブーツ(宝箱) ワープ(敌盗贼落) アーマーキラー(敌盗贼落) サンダー(敌魔道士落) エルファイアー(敌魔道士落) きずぐすり(敌龙族落) ぎんの弓(敌狙击手落) ライブ(敌僧侣落) マスタープルフ(ヒムラー落) ボルガノン(boss落) パルティア(过关)

第12章外传 背叛的价值

进入外传条件：第12章结束时我方存活角色在15人以下时进入。

很简单的一关，敌人普遍较弱，除了龙人族和拿银弓的狙击手要小心之外，其他都不足为惧，不要去攻击赫尔斯和他手下的四个杂兵，他们并不会主动攻击我方，只要直接收拾BOSS过关，赫尔斯就会加入，当然和雅典娜一样，虽然是上级职将军，但是成长一般，只能临时拿来一用。

入手道具：キラーランス(村) ブリザー(村)

第13章 格鲁尼亚的木马队

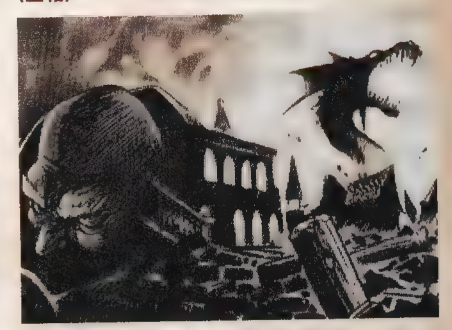
为了给父王报仇，马鲁斯带领同盟军向曾经是盟国，却在战争中突然背叛的格拉公国进攻报仇雪恨，却在路途上遭遇了格鲁尼亚军的弩车部队。本关我军被分成三部分，战斗之前要合理安排各部分的人员，敌人有大量弩车部队对我方飞行部队是极大的威胁，利用移动力较高的骑兵迅速突破将其歼灭，中央的村庄中可以使弩车兵别克加入，他的武器对于弩车又是特效，用他可以轻松收拾本关的BOSS。敌人之中的勇者阿斯特里亚需要上一关加入的圣骑士米迪亚说得，但是阿斯特里亚能力不低，之前要算好移动回合数才行。

入手道具：ファイアーガン(敌弩车掉) ナイトキラー(敌盗贼掉)

第14章 悲伤的大地——格拉

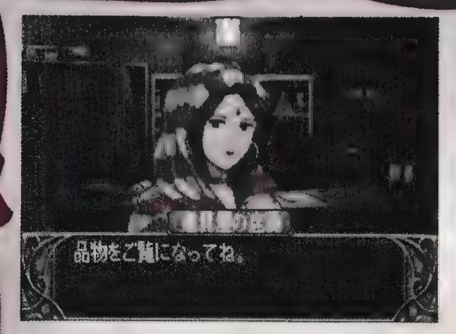
格拉公国国王吉奥尔自知末日临近，却依然负隅顽抗，并拼命向多鲁亚帝国请求援兵。本关首次出现了吊桥，需要盗贼或者拿着吊桥钥匙的人打开，先不要去访问左边的村庄，因为那条路上会受到敌人弓兵部队的猛烈进攻，对飞兵尤其危险。一路杀入城内，去拿宝箱的盗贼需要当心敌人守门的狙击手，他拿着银弓，杀伤力很强。城楼上的弓兵部队有不少拿着3格射程的长弓，要注意，数回合后天马骑士卡秋亚和帕欧拉会从地图左边出现，她们会主动找到主角并加入（两人的成长率都很高，值得培养），不要误杀了。之后她们出现的位置会连续出现大批天马骑士援军，堵住门后歼灭之。消灭弓兵队后再去左上的村庄得到雷魔法トロン，宝箱里还有半价卡一定要拿到。BOSS将军防御力很高，注意用魔法对付他。由于在城内未发现神剑ファルシオン，モロドフ怀疑它已被邪恶祭司加内夫带走，于是主角决定带领同盟军前往沙漠之中的魔道圣城カダイン。

入手道具：トロン(村) ストンヘッジ(敌炮台落) きずぐすり(敌盗贼落) ぎんの剣(敌盗贼落) キラーボウ(boss落) シルバーカード(宝箱) 金块小(宝箱)



第15章 魔道之国卡达因

在一望无际的沙漠中的战斗，敌人部队中有大量魔法师，因而我方可能会遭到比较高的伤害，注意回复。在地图下方的小岛上布上防御阵型防备敌人的猛攻，对龙骑士要派守备高的人，对魔道士要派速度快的人去对付。这关的



敌人基本都有间接攻击能力，要多加小心。另外在沙漠上只有飞行单位和魔道士可以行动自如。为了宝箱不被敌人抢先一步打开应让天马骑士先去占上。沙漠上的城砦和宝箱附近都会有敌人援军要注意，本关BOSS加内夫是无法受到任何伤害的，不要攻击他，第8回合他会撤退，等他撤退后我方再主动攻击。

入手道具：リカバー(敌盗贼落) 力のしずく(宝箱) 魔よけ(宝箱)

第16章 阿里迪亚之战

由于无法战胜加内夫，同盟军只得撤退，马鲁斯决定带领同盟军先去解放祖国阿里迪亚，本关一看敌人的配置就知道是一场艰苦的战斗。通向BOSS的城堡有两条路可走，一是走东边直接攻打牢房，一是迂回往西。敌人的盗贼会前往破坏村庄，所以在此之前要派移动力最快的人前去援救。村庄中可以使圣骑士阿兰或是勇者萨姆森，这二人只能二选一，村庄上方的城砦里会有许多装备精良的敌人援军出现，小心腹背受敌。东面的监狱里可以救出变身士切尼（他可以使用变身这个指令变成我方任意一名角色的样子，数值也一样），监狱里面的敌人勇者十分厉害，尽量算好距离一回合解决掉。敌BOSS拿着必杀剑，只能用间接攻击来对付。本关也有斗技场，在里面可以适当的练一下级。

第17章 星之路—马鲁斯

镇守阿里迪亚城的是美迪乌斯手下最为强大的魔龙摩塞斯，正是他杀死了马鲁斯的母亲并掳走了爱丽丝公主。敌人在城内设下重重防线，由于左侧敌人有重甲骑士，弓兵和魔法师组成混合部队，因而不要冲得太猛，宝箱被敌人盗贼偷走的话，截杀就可以了。龙人族杂兵一定要当心，BOSS在右边，敌人的祭司身上可以得到进入隐藏商店的会员卡メンバーカード，用弓兵或者魔法师将其消灭，但是要小心祭司背后的狙击手。最右边的入口处会不断涌现敌人的援军，而且多数持有间接攻击武器，一定要让人堵住路口，本关BOSS非常强大，要用杀龙武器对付之。BOSS背后往上两盏灯中间是隐藏商店，让带着会员卡的角色，进入可以购买一些特殊的物品。

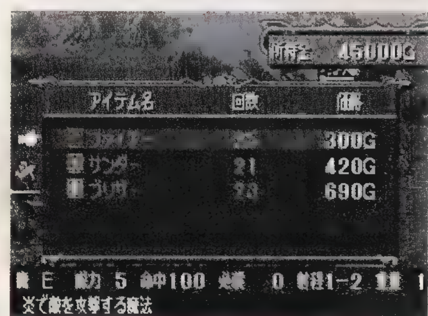
入手道具：火龙石(敌龙族落) 扉のカギ(敌盗贼落) リザーブ(敌司祭落) メンバーカード(敌司祭落) はやての羽(boss落) キラーボウ(宝箱) 龙の盾(宝箱) ワープ(宝箱) マスタープルフ(宝箱) デビルソード(宝箱)

第17章外传 马库罗尼索思之城

进入外传条件：第17章结束时我方存活角色在15人以下时进入。

本关需要足够的盗贼来开门，而且开门时也要注意里面是否有敌人，一些比较讨厌的魔法师和弓兵，可以用弩车干掉，尤其要小心敌人魔法师的远程魔法，敌人中的埃采尔不会主动攻击，不要管他，也是直取敌将便可，过关后他会加入。本关宝箱内的好东西不少，记得要全部回收不要遗漏。艾采尔的外形很容易让人想起《北欧战神传》里的雷扎德，但是实力就……

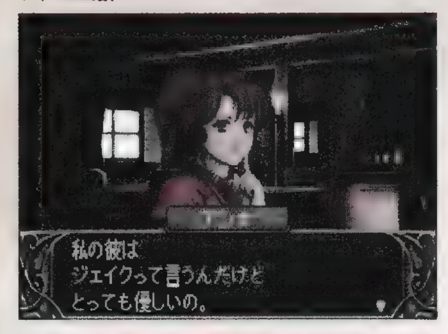
入手道具：ワープ(宝箱) ポールアクス(宝箱) ロングボウ(宝箱) 倭刀(宝箱) ウイングスピア(宝箱)



第18章 格鲁尼亚黑骑士团

为了得到击败加内夫必要的魔法，马鲁斯带领同盟军前往拉玛神殿，传说那里沉睡着神龙族的公主，但是阻拦在同盟军面前的，是号称大陆最强大的格鲁尼亚黑骑士团，本关是FE系列里经典的渡河战役关卡，敌人是格鲁尼亚黑骑士团，以圣骑士和弓骑士为主力的他们在河上的大桥布下了坚固的防线，战斗在地形较为狭窄的桥上进行，让我方最强的角色在最前面当肉盾，数回合后天马骑士埃斯特出现，她会主动找到主角加入，并给主角带来了强悍的专用剑メリクル，冲到对岸后，城砦中又会出现成群结队的敌骑兵部队援军，他们大多都拿着银系武器，装备十分精良，稍有不慎我方就会人员伤亡，建议直取BOSS迅速过关，不要为了贪图经验导致人员死亡。

入手道具：メリクル (埃斯特落) マスタープルフ(boss落)



第19章 龙族公主

众人突入拉玛神殿，却发现神龙族公主琪奇已经被加内夫控制，在神殿之中的战斗，需要盗贼上来开门开宝箱，但要注意部分房间里是有敌人的，宝箱里有星のオーブ，光のオーブ，大地のオーブ这几样比较重要的物品，BOSS是神龙族公主琪奇，之前巴努图加入的话，可以让巴努图说得琪奇使其加入，但是也可以不说得将其击倒，这是进入24章外传的必要条件。过关后大贤者卡托的幻像出现，告诉了马鲁斯他的所在，并要马鲁斯带着星のオーブ和光のオーブ去找他。

入手道具：マスタープルフX2(宝箱) 光のオーブ(盗贼) 星のオーブ(宝箱) 大地のオーブ(宝箱) 精灵の粉(宝箱) 圣水(宝箱) 金块特大(宝箱) ボルガノン(宝箱) 天使の衣(宝箱) はやての羽(宝箱)、ぎんの剣(敌勇者落)

第20章 黑骑士卡米尤

进攻格鲁尼亚本城的战斗，而敌人则是格鲁尼亚名将——黑骑士卡米尤所率领的黑骑士团最精锐部队。然而尼娜公主却并不希望马鲁斯和卡米尤为敌，因为当年保护她从多鲁亚帝国的魔爪中逃脱的正是卡米尤，但是现在事关国家存亡，为了骑士的荣耀和忠诚，两位英雄之间的战斗还是不可避免的。本关需要利用钥匙放下吊桥后稳步推进，将敌人的圣骑士吸引过来后再加以歼灭，敌人的弩车威力巨大，飞行部队一定要避开，本关敌人的站位与FC初代有所不同，卡米尤不再是站在城门，没有地形修正，和他的战斗难度会有所降低，但是手持三神器之一的神枪グラディウス的他，实力依然不可小看。尽量一回合突击将其击败，罗伦斯将军变成了守城者，让万能说得娘希达将其说得加入，村庄中有修理之杖ハマーン，不要忘记拿了。

入手道具：グラディウス(卡米尤落) ハマーン(村) エレファント(敌炮台落) デビルソード(敌盗贼落) ぎんの剑(敌圣骑落)

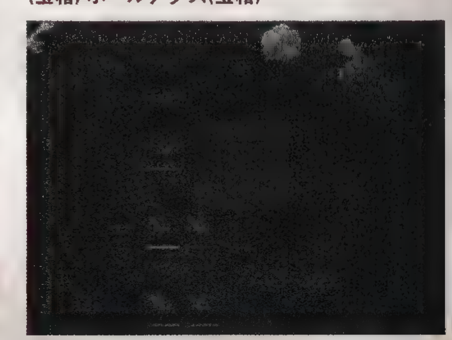
第20章外传 炎之洞窟

进入外传条件：第20章结束时我方存活角色在15人以下时进入。

让比较强的角色拿远程武器去把左边的杂兵全灭，其他人往上慢慢推进，宝箱里有不少必杀武器，记得回收。

敌人并不是很强，慢慢打就可以了，尤米尔让主角马鲁斯去说得后会撤退，过关后加入，BOSS隔壁的司祭会远程魔法要注意。尤米尔和几个外传人物一样，依然是同样的能力，没有太大培养价值。

入手道具：倭刀(宝箱) キラーアクス(宝箱) キラーランス(宝箱) キラーボウ(宝箱) ロングボウ(宝箱) ポールアクス(宝箱)



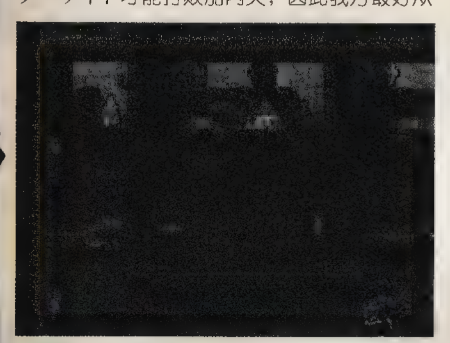
第21章 决战马克多尼亚

攻陷了格鲁尼亚，同盟军开始向马克多尼亚王国进发，地形非常广阔的一关。敌人的龙骑士部队一上来便会全面突击，尽量利用地形布防，不要露出破绽而使得我方防御较弱的角色受到敌人飞龙骑士的突击。之后慢慢推进，消灭掉敌人的弓弩部队和重甲，BOSS不是很强，可以轻松应付，本关地图右边被树林包围的一小块空地是秘密商店，里面出售一些能力药，钱足够的话就买吧，不过非常可惜的是，每种能力药限购3个。

入手道具：キラーボウ(敌狙击手落) マスタープルフ(boss落)

第22章 穿越天空的骑士

终于来到了群山之中的马克多尼亚城，战前马克多尼亚王米歇尔来到村庄中拜访卡托，卡托告诫米歇尔他并非马鲁斯的对手，希望他能意识到这点尽早结束战争，但是生性好斗的ミシェイル并没有听从劝告。在地图右上方的村子里住着大贤者卡托，只有从他手里拿到スターライト才能打败加内夫，因此我方最好从



右边走。派移动较快的角色在敌人小偷之前把村子占住，或者直接用转移杖。

马鲁斯进村子的话一定要带上光のオーブ和星のオーブ，用这两样东西就能合成スターライト，攻入城中后，城砦里会出现大批敌人援军，一定尽早消灭，BOSSミシェイル有防御特效攻击的道具，因而弓箭对他是没有特殊效果的，所以必须要集中火力，派强力角色一口气将之解决。

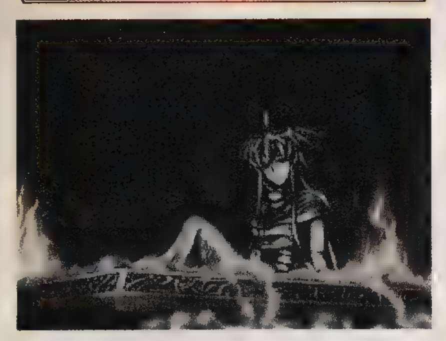
入手道具：スターライト(手持星のオーブ+光のオーブ访问村庄) アイオテの盾(boss落)

第23章 恶之司祭加内夫

得知了姐姐爱丽丝的下落，卡托利用强力传送魔法，将同盟军传送到了加内夫的藏身之处，一路沿着塔向上，不过应该派盗贼先去左上把宝箱打开。在消灭了底下的魔道部队和中间的敌人后，王座周围会出现清一色的魔道增援部队，敌人的远程魔法有一定威胁，要小心。本关BOSS邪恶祭司加内夫有3个分身，只有拿着マフー的那个才是真的，其他人虽然在战斗提示信息里会出现自己受到伤害0，但是依然是可以将其击倒的，不过必须用星光魔法スターライト对付真身，否则无法打破其结界，不能对其造成伤害。另外，如果没有拿到スターライト的话，还有一种过关方法是不杀加内夫，直接制压过关，不过这样一来拿不到加内夫身上的神剑ファルシオン，当然不要在意，因为这也是进入24章外传的必要条件。王座后面是秘密商店，可买到转职道具，不过限购3个。本关结束后爱丽丝加入，下一章获得的她的专用杖可以复活死者。

入手道具：魔よけ(宝箱) 金块(小)(宝箱) ファルシオン(加内夫落) はがねの剣x2(伪装加内夫落) リザーブ(敌僧侣落) マスタープルフ×2(敌司祭落) マジックシールド(敌僧侣落) 圣水(敌僧侣落) 扉のカギ(敌盗贼落)

第24章 龙族王国



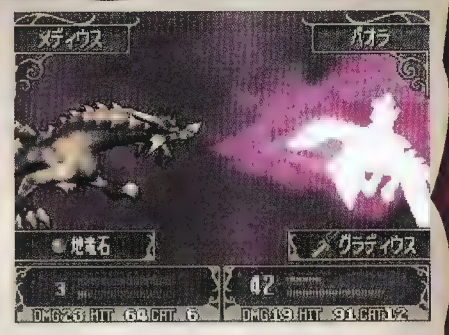
终于到达龙人族王国多鲁亚的王都了，这个充满神秘色彩的龙人族王国，整个大陆战乱的发源地，终于要迎来一切的完结了，进攻的路有三条：从东边迂回，或者翻山强攻，再或者直接用转移杖进城。敌人有大量龙人族登场，其超强的攻击力对我方威胁很大，左下角被群山包围的空地有卖成长道具的秘密商店，不要错过，不过同样也有限购数量。本关敌人援军很多，利用神龙少女琪奇或用杀龙武器可以比较轻松地对付龙人族，争取速战速决。

入手道具：オームの杖(宝箱)

第24章外传 异界之塔

进入外传条件：24章结束时琪奇不在队中，且没有在23章击败加内夫得到ファルシオン的情况下进入本章。

敌人全部都是高级职业，不过能力不高，稳步推进的话没有什么太大难度，在中间的空地



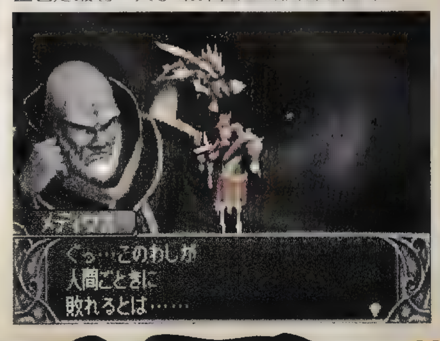
上，左右两边堵上人，杀起来就很轻松了。两个宝箱里分别是エクスカリバー和オーラ这两个强力魔法，一定要取得，龙族比较多，有杀龙武器可以轻松解决。过关后神龙王娜奇加入，她的成长率超高，可惜只能用最后一关了。

入手道具：エクスカリバー(宝箱) オーラ(宝箱) ファルシオン(过关)

注：如23章没有拿到光之剑的话，本关娜奇加入后会带另一把ファルシオン交给主角，不过这把光之剑的能力比起23章要把要略弱一些。

第25章 被选中的人们

最后的决战，我方被分为4部分，之前一定要调整好布阵，行进中门会关上，后路会被切断，而敌人很快会出现援军，对我方进行夹攻，敌人的弩车和弓兵等远程火力威胁很大，留下高防御角色吸引火力，其他人全力突击，本关一定要迅速，时间越长对我方越不利，一路突入至中央大殿和最终BOSS决战，美迪乌斯的能力非常的高，不过马鲁斯的ファルシオン对他有特效，在我方的围攻之下即使是最终BOSS也支持不了多久。如果马鲁斯的能力够高的话，建议用传送杖直接传送我方角色到最终BOSS面前，直接收拾掉他通关，反正也是最后一关了，没有必要顾虑那么多了。



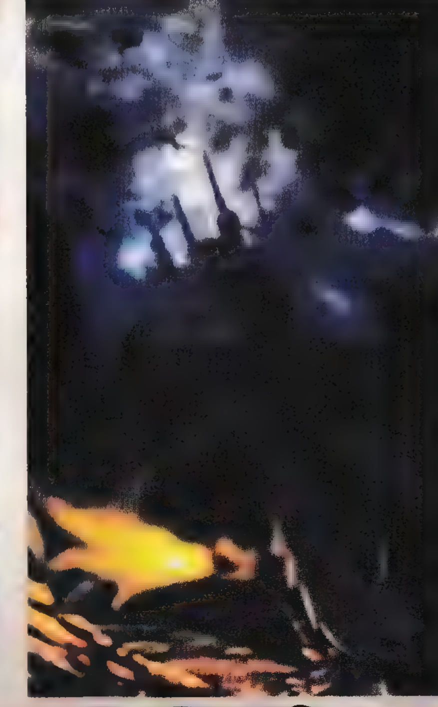
各职业能力上限一览

名称	HP	力	魔力	技	速さ	幸运	守备	魔防
アーチャー(女) 弓箭手（女）	60	20	20	20	20	20	20	20
アーチャー(男) 弓箭手（男）	60	20	20	20	20	20	20	20
アーマーナイト 重甲骑士	60	20	20	20	20	20	20	20
ウォーリアー 勇士	60	30	20	26	24	30	28	20
コマンド 突击手	60	20	20	25	25	30	20	20
シスター 修女	60	20	20	20	20	20	20	20
シューター 弩车手	60	25	20	20	20	30	25	20
ジェネラル 将军	60	27	20	25	21	30	30	20
スナイパー(女) 狙击手（女）	60	24	20	30	29	30	23	20
スナイパー(男) 狙击手（男）	60	24	20	30	29	30	23	20
ソシアルナイト 骑士	60	20	20	20	20	20	20	20
ソルジャー 士兵	60	20	20	20	20	20	20	20
ソーサラー 大魔导师	60	20	30	28	25	30	20	25
ソードマスター(女) 剑圣（女）	60	24	20	29	30	30	22	23
ソードマスター(男) 剑圣（男）	60	24	20	29	30	30	22	23
ダークマージ 暗魔道士	60	20	20	20	20	20	20	20
ドラゴンナイト(女) 龙骑士（女）	60	26	20	26	23	30	30	21
ドラゴンナイト(男) 龙骑士（男）	60	26	20	26	23	30	30	21
ハンター 猎人	60	20	20	20	20	20	20	20
バーサーカー 狂战士	60	30	20	24	28	22	24	20
パラディン(女) 帕拉丁（女）	60	25	21	28	25	25	30	25
パラディン(男) 帕拉丁（男）	60	25	21	28	25	25	30	25
ファルコンナイト 隼骑士	60	24	20	25	25	30	25	26
ペガサスナイト 飞马骑士	60	20	20	20	20	20	20	20
ホースメン 游牧民	60	24	20	28	30	30	23	23
マムクート(女) 龙人族（女）	60	20	20	20	20	20	20	20
マムクート(男) 龙人族（男）	60	20	20	20	20	20	20	20
ロード 领主	60	25	25	25	25	30	25	25
佣兵 佣兵	60	20	20	20	20	20	20	20
僧侣 僧侣	60	20	20	20	20	20	20	20
剑士(女) 剑士(女)	60	20	20	20	20	20	20	20
剑士(男) 剑士(男)	60	20	20	20	20	20	20	20
勇者 勇者	60	25	20	30	26	30	25	22
司祭(女) 司祭(女)	60	20	25	26	25	30	22	30
司祭(男) 司祭(男)	60	20	25	26	25	30	22	30
地龙 地龙	60	30	30	30	30	30	30	30
战士 战士	60	20	20	20	20	20	20	20
海贼 海贼	60	20	20	20	20	20	20	20
魔道士(女) 魔道士(女)	60	20	20	20	20	20	20	20
魔道士(男) 魔道士(男)	60	20	20	20	20	20	20	20
贤者(女) 贤者(女)	60	20	30	28	25	30	20	25
贤者(男) 贤者(男)	60	20	30	28	25	30	20	25
火龙 火龙	60	30	30	30	26	30	30	30
盗贼 盗贼	60	20	20	25	30	30	25	20
神龙 神龙	60	30	30	30	30	30	30	30
魔龙 魔龙	60	30	30	30	24	30	30	30

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ロード 领主	40	15	–10	20	20	0	5	–5
ペガサスナイト/ファルコンナイト	30	10	–15	20	25	0	10	0
ドラゴンナイト（男）龙骑士（男）	30	10	–15	20	25	0	10	0
ドラゴンナイト（女）龙骑士（女）	40	10	–15	20	25	0	10	0
ソシアルナイト/パラディン 骑士	40	15	–10	25	10	0	15	–5
アーマーナイト/ジェネラル 重甲骑士/将军	60	15	–15	20	0	0	30	–10
アーチャー/スナイパー 弓箭手/狙击手	40	10	–10	20	30	0	10	–10
佣兵/勇者 佣兵/勇者	60	20	–20	25	20	0	5	–10
剑士/ソードマスター 剑士/剑圣	50	10	–10	20	25	0	5	–5
战士/ウォーリアー 战士/勇士	80	40	–20	15	10	0	0	–15
ハンター/ホースメン 猎人/游牧民	40	20	–15	15	25	0	5	–15
海贼/バーサーカー 海贼/狂战士	80	40	–20	15	10	0	0	–15
ダークマージ/ソーサラー 暗魔导师/大魔导师	20	–15	20	20	20	0	–15	20
魔道士 魔道士	20	–10	30	20	15	0	–15	10
贤者 贤者	20	–15	20	20	20	0	–15	20
僧侣/シスター 僧侣/修女	20	–15	10	15	20	0	–10	30
司祭 司祭	20	–15	20	20	20	0	–15	20
盗贼 盗贼	30	10	–20	30	40	0	5	–10
マムクート 龙人族	50	20	10	30	20	0	10	–10
シューター 弩车手	40	20	–10	10	20	0	20	–15
コマンド 突击手	40	30	–20	30	30	0	15	–15
龙 龙	50	20	10	30	20	0	20	–10

通关要素

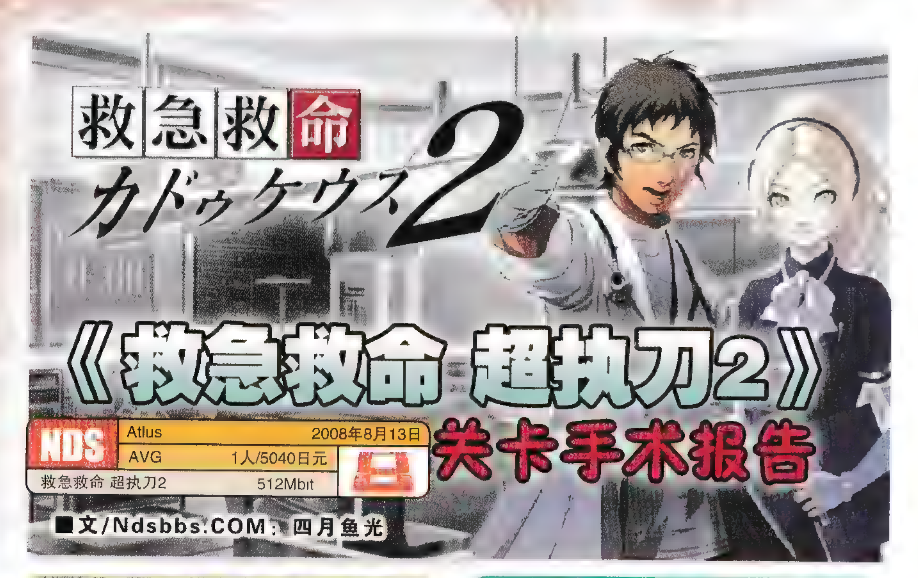
和历代一样，本作通关后可以开启EXTRA模式，里面可以进行音乐欣赏，剧情回想以及通信对战模式，通信对战模式又分无线通信和WIFI通信，可惜这作二周目并没有新增要素，稍显遗憾。



游戏中的BUG

沃尔夫和萨迦罗，虽然是上级职业出场，但是这二人的成长率之高令人发指，H5星难度下必用角色，在FC初代还平庸无奇的两位板凳角色在本作一跃变成超人，综合成长率高达445和435。比两个神龙的综合成长率还要高出100多，尤其是转职成将军后，可以说是一夫当关，万夫莫开。所以一直被玩家称作bug兄弟。也曾怀疑是制作者的恶趣味……

如果想使神龙王娜奇加入。按照正常流程，就必须要琪奇战死（19章不说得将其杀死或是使其加入后战死）才能进入24章外传说的神龙王，但是如果之前让琪奇战死，等娜奇加入后，25章让爱丽丝使用复活杖将琪奇复活，便可以造成两名龙女同时出现在队中的情况。这算是设计上的一个小失误吧。



1-1 腿骨粉碎性骨折

时间5分钟，心脏满跳99

1.面对受伤的小腿表面，首先使用缝合线将位于小腿表皮的三个大型的伤口缝合。接着使用强心剂让心脏处于正常的心跳，面对表皮还存留的小型伤口，使用消毒剂进行伤口处理。

2.将消毒剂喷洒在小腿表面的黄色点状线处，颜色变成绿色，使用手术刀沿着绿线剖开。这时将会看见有许多的碎骨插在小腿的肌肉中，使用镊子将其小心翼翼地夹出放置盘中。夹出的碎骨留下的伤口，使用消毒剂进行处理。清理完毕，使用镊子将移位的骨头纠正到原位，向右靠拢即可。最后把刚才取出的碎骨按相应的位置拼接到原位，再洒上消毒剂即可。

3.使用缝合线将开刀处缝合，并用绷带包扎。

~ 关卡要点 ~

由于是第一节，相对的手术操作都很简单，并且手术的时间也很充裕，这个章节可谓是教学章。记住各个用具在手术中的用途，此外要注意的是拔出插在肌肉中的碎骨要按照伤口的垂直方向取出，失误一次相应的心跳数会减少一些。

1-3 肠道肿瘤

时间5分钟，心脏满跳99

1.将消毒剂喷洒在皮肤表面的黄色点状线处，颜色变成绿色，使用手术刀沿着绿线剖开。

2.在肠道中出现了肿块，使用激光刀将其消除，接着使用汲管将出现的淤血吸取干净，然后喷上消毒剂对伤口进行处理。采用同样的方

法将周围的肿瘤消除掉。

3.使用超声波在肠道中探索将会发现新的肿瘤，用手术刀沿着蓝色点状竖线将其剖开，接着使用汲管将肿瘤中的毒液吸取干净，吸取完毕后，肿瘤周围出现绿色的点状光圈，用手术刀沿着绿线剖开，接着使用镊子将肿瘤的结痂取下放置盘中。此时如淤血出现，用汲管吸取干净，再将盘中的人造皮肤用镊子夹起覆盖在伤口处，喷洒消毒剂即可。如再次出现小肿块，使用激光刀处理。最后采用相同的方法将位于肠道中的其它肿瘤消除。

4.使用缝合线将开刀处缝合，并用绷带包扎，手术完毕。

~ 关卡要点 ~

在处理伤口的时候，出现了淤血的话，先把淤血吸取干净才可以进行下一步处理。

1-4 胸腔肋骨粉碎性骨折

时间5分钟，心脏满跳80

1.插满碎骨的肺叶让患者心跳薄弱，自动出现电击器，使用电击器对患者进行心脏复苏，在弧形条框中的红条在绿色范围时按下。心跳恢复后使用强心剂稳定心跳。

2.使用汲管将停留在肺叶上的淤血吸取干净，此时出现更大的伤口，先用镊子将其合拢，然后使用缝合线缝合。接着使用镊子将插在肺叶上的碎骨拔出，出现的伤口，大型的使用缝合线缝合，小型的使用消毒剂处理。清除掉肺叶上的伤口后，使用镊子将刚才取下的碎骨拼接在相应的位置。最后喷上消毒剂善后。

3.患者心跳再次变得很薄弱，使用电击器激活心跳。再次发现在肺叶上还插有一个碎骨，先将淤血吸取干净，然后用镊子小心翼翼的取出，缝合伤口，接上碎骨，喷洒消毒剂即可。

4.使用缝合线将开刀处缝合，并用绷带包扎，手术完毕。

~ 关卡要点 ~

使用电击器的时候，控制红条和绿色重叠能一次性的激活心脏跳动。此外，取出插在肺叶上的碎骨，每取一个就造成新的伤痕，一定先将淤血吸取干净，再对伤口进行处理。

1-5 枪伤

时间5分钟，心脏满跳30，之后为10

1.先将在皮肤表面的伤口处理掉，大型伤口使用缝合线缝合，小型的使用消毒剂即可，面对有淤血的部位，先将淤血吸取干净。这时用镊子将盘中的人造皮肤夹起放置伤口处，喷上消毒剂。

2.将消毒剂喷洒在皮肤表面的黄色点状线处，颜色变成绿色，使用手术刀沿着绿线剖开。快速的将淤血吸取干净，此时出现绿色点状短线，用手术刀沿着绿线剖开。使用汲管将淤血吸取干净，再使用镊子将子弹夹出。接着又用汲管将新出现的淤血吸取干净，再次使用手术刀沿着绿线将其剖开，吸取淤血，用镊子将余下的那颗子弹取出。将出现的淤血吸取干净后，就用镊子将盘中的人造皮肤覆盖其上，并喷上消毒剂。再次使用电击器恢复心跳。

3.使用缝合线将开刀处缝合，并用绷带包扎，手术完毕。

~ 关卡要点 ~

在取出第二个子弹的时候，由于患者的心跳再次降低，一定要注意手术时不要失误，不然患者很容易死掉。

1-6 皮肤病

时间5分钟，心脏满跳60

1.先将在皮肤表面的伤口处理掉，大型伤口使用缝合线缝合，小型的使用消毒剂即可，面对有淤血的部位，先将淤血吸取干净。

2.使用超声波在身体上进行探测，就会出现灰色雾状物，使用手术刀将其划开，再用汲管将淤血吸取干净，最后用缝合线缝合。按照同样的方法将身体上的其它灰色雾状物清理干净。

3.由于病菌的快速繁殖，导致患者身体爆裂出许多伤口，剧情自动触发超执刀。先将淤血吸取干净，再用缝合线处理伤口。使用上面相同的方法对待出现的灰色雾状物。

4.灰色雾状物消除完后，手术完毕。

~关卡要点~

后期会突然出现大量伤口，在对其清理时，注意及时注射强心剂。

2-1 超执刀练习

无时间限制(15秒内完成有分数加成)

超执刀技巧训练，只要不断地在屏幕上画五角星即可。

2-2 胃部溃疡

时间5分钟，心脏满跳99

1.将消毒剂喷洒在皮肤表面的黄色点状线处，颜色变成绿色，使用手术刀沿着绿线剖开。

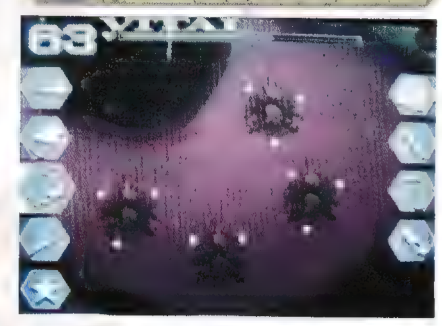
2.此时会发现变成紫红色的胃，使用黑色针剂注射进去，让胃回复到正常的颜色。接着使用汲管吸出在胃溃疡中的黑色液体，这时溃疡的周围将出现肿瘤，用激光刀将其清除，再把淤血吸走，喷洒上消毒剂则可。拿起手术刀将与溃疡相连的三块息肉割除，并用镊子将溃疡取下放置盘中。使用同样的方法对待其余的溃疡。最后会一起出现四个溃疡，觉得时间不够使用超执刀应付。

3.使用缝合线将开刀处缝合，并用绷带包扎，手术完毕。

~关卡要点~

同时出现多个溃疡，一定要一起取出，不然会不断的繁殖。最好在去除时，挨次每个都先去除一块息肉即能从容的对付了。

2-3 肺结核



时间5分钟，心脏满跳99

1.将消毒剂喷洒在皮肤表面的黄色点状线处，颜色变成绿色，使用手术刀沿着绿线剖开。

2.剖开后将看见里面的颜色也是紫红色的，同样使用黑色针剂让肺恢复正常的颜色。用汲管将出现在肺部的黄色雾状物一点一点清除掉后，将有红色的结核状固体呈现，使用蓝色针剂将其清除。

3.随后使用超声波在肺部探测，搜寻到黑色的溃疡，用手术刀划开，并用汲管将溃疡中的黑色淤血吸取干净，再用手术刀沿着绿线将溃疡割下来，跟着把盘中的人造皮肤用镊子夹起覆盖在伤口处，喷上消毒剂。与此同时伤口处会不时地出现黄雾，清除后有红色的结核，用刚才的方法进行处理。

4.接着用超声波在肺部各处进行探测，将探测出来的溃疡用上面的方法进行清除。

5.使用缝合线将开刀处缝合，并用绷带包扎，手术完毕。

~关卡要点~

如果觉得时间很紧凑，可以使用超执刀让时间减速流逝。

2-4 喉部进入异物

时间5分钟，心脏满跳60

1.将消毒剂喷洒在皮肤表面的黄色点状线处，颜色变成绿色，使用手术刀沿着绿线剖开。

2.用汲管将出现的蓝色雾状物吸取干净，然后将蓝色针剂注射进溃疡中，然后用手术刀沿着绿线将其切除。将黄色的针剂注射到两侧的透明框中生成人造皮肤，随后用手术刀将框中的绿点消除掉，然后用镊子把人造皮肤覆盖在伤口上，喷上消毒剂即可。随后用超声波进行检测，将会发现有异物在其中，用手术刀将其剖开，然后用镊子将其取出便可。

4.继续用超声波进行探测，发现还有溃疡，采用上面的方法进行处理，随后取出另一异物即可。

5.使用缝合线将开刀处缝合，并用绷带包扎，手术完毕。

~关卡要点~

在填充人造皮肤的时候，最好先生成人造皮肤，然后再对伤口进行处理。此外，伤口上的淤血一定要清除干净，不然会导致人造皮肤移植不上。

2-5 肝脏大出血

时间5分钟，心脏满跳99

1.由于患者失血过多，先要使用电击器恢复心脏的跳动。恢复成功后使用汲管将淤血吸除，然后在透明框中注射进黄色的液体生成人造皮肤，随后用手术刀将人造皮肤上的绿点消除掉，接着用镊子把人造皮肤覆盖在伤口处，喷上消毒剂。

2.由于振动导致刚才移植的皮肤全部掉落，并且肝脏大量的出血。使用超声波进行检测，将会发现有六个灰色的肿瘤，用手术刀将其划开，然后将淤血吸取干净，随之将伤口缝合。最后按照上面的方法进行再次植皮。

3.使用缝合线将开刀处缝合，并用绷带包扎。

~关卡要点~

还是先生成皮肤然后在清除伤口，如果时间不够，发动超执刀帮忙。

2-6 罪蚀Nous

时间5分钟，心脏满跳40，后为60，80

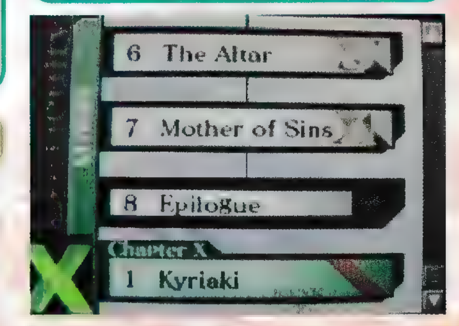
1.将黑色针剂注射到蓝色的血管中，等待血管收缩之后，用手术刀沿着出现的绿色竖线进行切割。用汲管将淤血吸取干净后，把红色血管上的那段蓝色血管接入其中，然后用缝合线缝合。使用同样方法将其余的红、黄、绿色血管处理好。

2.进入脾脏中，将会看见花状的大肿瘤以及3个绿色的小肿瘤。用汲管将小肿瘤中的毒液吸取干净，然后用手术刀沿着绿色点状光圈进行切除，最后用镊子将其取下即可。使用同样的方法对付其余的小肿瘤。面对花状的大肿瘤，使用汲管将毒液吸除，然后用手术刀切除即可。

3.随后还会出现这种肿瘤，采用同样的方法消除，手术便结束。

~关卡要点~

在清除绿色小肿瘤的时候，一定要按照出现的顺序进行清除，不然将会爆发，同样数量的肿瘤再次出现。一定不要弄错了，如果不好记忆，可以先暂停，看清楚再进行。



3-1 拼图

无时间限制，移动及消耗时间和得分相关。

第一关：先把六个固定的圆盘调节成下面这样：

1.上排按照1左上，2右上，3下方的顺序

◆上排左：1黄，2红，3蓝

◆上排中：1黄，2蓝，3红。

◆上排右：1黄，2蓝，3绿。

2.下排按照1上方，2左下，3右下的顺序进行排列

◆下排左：1蓝，2绿，3红。

◆下排中：1红，2蓝，3绿。

◆下排右：1绿，2黄，3红。

3.需要自己放上的上排：

◆上排左：1绿，2红，3黄。

◆上排右：1红，2蓝，3黄。

◆下排左：1红，2蓝，3黄。

◆下排右：1绿，2黄，3红。

第二关：先把六个固定的圆盘调节成下面这样：

1.上排按照1左上，2右上，3下方的顺序

◆上排左：1绿，2蓝，3黄。

◆上排中：1绿，2红，3蓝。

◆上排右：1蓝，2红，3绿。

2.下排按照1上方，2左下，3右下的顺序进行排列

◆下排左：1黄，2红，3蓝。

◆下排中：1蓝，2红，3黄。

◆下排右：1绿，2蓝，3黄。

3.需要自己放上的

◆上排左：1红，2蓝，3绿。

◆上排右：1黄，2红，3蓝。

◆下排左：1蓝，2红，3黄。

◆下排右：1黄，2蓝，3红。

3-2 肠道结核病变

时间5分钟，最大心跳99

1.将消毒剂喷洒在皮肤表面的黄色点状线处，颜色变成绿色，使用手术刀沿着绿线剖开。

2.用蓝色的针剂将大大小小的红色结核清除掉，清除完毕后，使用超声波在肠道中检测。又会发现黑色的肿瘤，用手术刀沿着蓝线剖开，将毒液吸取干净后，用手术刀沿着绿色的光圈切割，接着用镊子将切割下来的肿瘤取下放置盘中。然后镊子夹起人造皮肤放置在伤口上，喷上消毒剂即可。清除了肿瘤还会出现结核，用激光刀去除。

3.照相同的操作方式将腹中的肿瘤去除掉即可。

> ~关卡要点~
>
> 这个关卡相对简单了许多，就当放松一下。

3-3 血栓

时间5分钟，最大心跳99

1.将消毒剂喷洒在皮肤表面的黄色点状线处，颜色变成绿色，使用手术刀沿着绿线剖开。

2.将黄色针剂注射入血栓中，使用手术刀沿着绿线将血栓切除掉，然后用镊子将血栓取下，接着用汲管将多余的血液吸取干净，然后使用镊子将断开的血管连接起来，并使用缝合线将其缝合。

3.在分叉血管处将还会发现血栓，使用手术刀沿着绿线将血栓切除掉，然后用镊子将血栓取下，接着用汲管将多余的血液吸取干净，最后将人造血管放置其中，使用缝合线将每个分岔口缝合好。接着还会出现其它的血栓，使用同样的方法解决。

4.使用缝合线将开刀处缝合，并用绷带包扎，手术完毕。

Stage Score	2860
Vital Bonus	348
Time Bonus	799
Special Bonus	
No misses	500
Completed with 120 left	700
Vitals stayed above 10	800
Operation Score	

> ~关卡要点~
>
> 在血栓处注入黄色针剂时要及时，避免血瘤爆炸。此外，在解决后面出现的大量血栓时，会自动发动超执刀。

3-5 玻璃碎片去除

时间5分钟，最大心跳99

1.先将皮肤表面的碎片清除干净，对大型伤口用缝合线缝合，小伤口用消毒剂处理。

2.将消毒剂喷洒在皮肤表面的黄色点状线处，颜色变成绿色，使用手术刀沿着绿线剖开。

3.将插在胸腔里面的碎片以及伤口进行清理，特大的伤口，用镊子将其归位后再用缝合线缝合。接着使用超声波移动检查，检查的途中，伤口会突然增多，快速的对这些伤口进行处理。处理完毕，继续用超声波检查，将会看见灰色的雾状物，用手术刀将其划开，然后把淤血吸取干净，缝合好伤口后，手术完毕。

> ~关卡要点~
>
> 在用超声波检查的时候，出现的大量伤口要及时的处理，避免患者死掉。

3-6 罪蚀Kyriaki出现

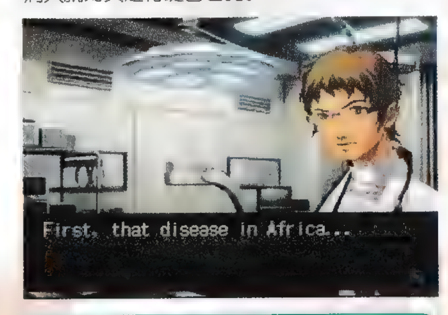
罪蚀Kyriaki出现（症状为体能瞬间造成伤口的异样虫型微生物）

时间10分钟，最大心跳都为99

1.将消毒剂喷洒在皮肤表面的黄色点状线处，颜色变成绿色，使用手术刀沿着绿线剖开。

2.先把皮面的大小伤口处理完，大型的用缝合线缝合，小的用消毒剂，更大的使用镊子后再用缝合线。此时会出现Kyriaki（黑色的类似蚂蚱）在皮下快速飞动，并造成大量的划伤，随即消失。使用超声波探寻，发现后快速拿起手术刀在Kyriaki上划开，随后紧接着用激光刀照射，消灭之。相继还会出现Kyriaki以及它的母体，母体会产卵，去除卵需要先用手术刀将其划开，然后用镊子取出。采用如上的方法将其消灭完毕后即可。

3.一共要为3位病人进行手术，每完成一个病人就对其进行缝合包扎。



> ~关卡要点~
>
> 对待Kyriaki造成的伤口，先消灭Kyriaki再清理伤口。当母体和幼体一起出现时先消灭幼体，注意在消灭Kyriaki时血的减少。

4-1 皮肤病

时间5分钟，最大心跳80

1.先将在皮肤表面的伤口处理掉，大型伤口使用缝合线缝合，小型的使用消毒剂即可。面对有淤血的部位，先将淤血吸取干净。伤口处理完后又有新的伤口出现。

2.使用超声波在身体上进行探测，就会出现灰色雾状物，使用手术刀将其划开，再用汲管将淤血吸取干净，最后用缝合线缝合。按照同样的方法将身体上的其它灰色雾状物清理干净。

3.发动超执刀失败数次之后，本关结束。

> ~关卡要点~
>
> 这一关卡和第一章的第六节几乎一样的，不同的是这里的伤口清理完后又会立马滋生出新的伤口，先不要管，再解决了灰色雾状物时再清理，不过当伤口增加到密密麻麻了时，还是清理一下吧。时间差不多的时候，就会发动超执刀。

4-2 寻找消逝的能力

无时间限制

再次训练超执刀能力

4-4 胆结石与胰腺炎

时间5分钟，最大心跳分别为99 ，80

1.使用超声波确定结石的流向，一旦发现后迅速的使用激光刀进行处理，随即将黑色针剂注射进胆囊。使用手术刀沿着绿线将胆囊切除，一共要进行4次切除，然后用镊子将胆囊拿掉。用消毒剂消毒后用缝合线缝合，最后进行伤口缝合包扎。

2.沿着绿线将腹腔切开，发现许多的结核，注射蓝色针剂处理掉。使用汲管将黄色雾状物处理掉。随后将白色药剂注射进胰腺，使用出现的新道具把胰管分开。接下来把胰管切开，去除胰腺，最后缝合包扎。

~ 关卡要点 ~

在清除胆结石时,一旦发现结石，快速使用激光刀将其打碎,并且注意心跳的流逝。

4-5 胸腔破碎 去除异物

胸腔破碎、玻璃插入胸腔、手臂去除异物

时间8分钟，最大心跳分别为40，50，50

1.第一个手术一开始就注射强心剂，然后缝合伤口。切开胸腔就发现了大型伤口，按照第一章的方法去除并修补胸腔。在拼接快完成时将出现大量伤口，再次快速解决，对最后一块骨头进行修补，然后消毒，最后缝合包扎。

2.第二个手术首先去除玻璃然后对伤口进行缝合,接着切开胸腔，采用和上面解决皮肤病的办法解决这次任务。

3.第三个手术先把皮肤表面的伤口缝合处理好,接着用手术刀划开患处。将插在手臂中的棍子用镊子缓缓取出,然后进行缝合。接着用镊子把骨头接回原位,上面每一个小接口都要提上去对准,失误一次都得重新开始。对准了之后使用缝合线进行缝合,最后进行伤口的缝合包扎。

~ 关卡要点 ~

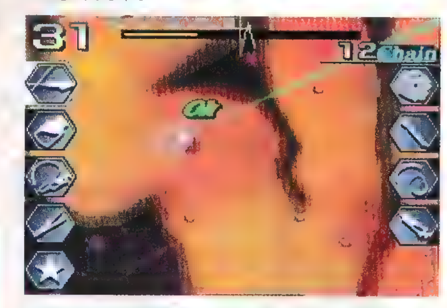
取出棍子时切记要缓慢，因为棍子很长，一旦失误，心跳就会相应的流逝。

4-7 变异的肿瘤

时间5分钟，最大心跳99

1.在此中将会看见闪烁且不断变化颜色的肿瘤，当肿瘤变成蓝色的时候使用汲管将毒液吸取，并用手术刀快速的切除。当病变的部位变色时,注射进黑色的针剂让其恢复正常。成功去除4个后即可。

2.使用缝合线将开刀处缝合，并用绷带包扎,手术完毕。



~ 关卡要点 ~

一定要等到肿瘤变成蓝色的时候才可以吸取，如果在红色时吸取或割除会爆炸，还会造成大量伤害以及生成红色结核，用蓝色针剂消灭结核。

4-9 能力的回归

时间5分钟，最大心跳99

1.在胸腔将会看见闪烁且不断变化颜色的肿瘤，当肿瘤变成蓝色的时候使用汲管将毒液吸取，并用手术刀快速的切除。当病变的部位变色时,注射进黑色的针剂让其恢复正常。成功去除6个后即可。

2.使用缝合线将开刀处缝合，并用绷带包扎,手术完毕。

~ 关卡要点 ~

在最后的剧情会自动发动超执刀。

5-1 胃部肿瘤

时间6分钟，最大心跳99

1.注射黑色针剂让胃变成正常的颜色，使用超声波找到肿瘤并用汲管吸除液体，再用手术刀切除肿瘤。采用同样的办法解决后面出现的同样问题。

2.在解决最后几个肿瘤的时候，汲管失效，注意心跳的速度,此时注入强心剂也管作用的。等待汲管恢复功效，继续清除肿瘤。

~ 关卡要点 ~

注意胃一旦变色就注射黑色针剂，时间不够用的话，就发动超执刀解决问题。

5-2 罪蚀Tetarti

(症状为肝脏多色肿瘤及异样虫形微生物)

时间5分钟，最大心跳99

1.用手术刀将腹腔剖开,就会发现在其中的肿瘤。把不同颜色的针剂注入对应的肿瘤中，使用手术刀进行切除。

2.接下来Tetarti出现,等其完全变成白色的时候，注入之前与之相同的针剂，这样的话Tetarti就被固定住了，然后就可以利用正常操作将其消灭掉。

~ 关卡要点 ~

一定要按照相对应的颜色消灭Tetarti，失误将导致肿瘤产生。如果一次不能记住，可以用暂停来解决。

5-4 枪伤

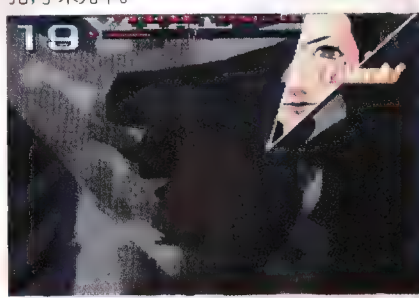
时间1分钟，最大心跳15，后为10，再后回归15……

1.将淤血用汲管吸除，随后用镊子将人造皮肤覆盖其上。接着划开胸腔就发现大量的积血，用汲管全部吸取后，伤口就呈现了出来。

2.用手术刀沿着绿线切开，随后用镊子夹出子弹。顿时出现许多的伤口，发生剧情，自动进行心脏按摩。当收缩光环到手边一圈后进行点击，如此的反复几次直到心跳回归15。

3.将伤口的淤血汲取干净后，把人造皮肤覆盖其上即可。

4.使用缝合线将开刀处缝合，并用绷带包扎,手术完毕。



~ 关卡要点 ~

在覆盖人造皮肤的时候，一定要把淤血吸取干净，不然皮肤是会掉落下来的，并且还会加快心跳的流逝。因此一旦失误，就注射强心剂以防万一。

5-5 安装心脏起搏器

时间5分钟，最大心跳40

1.用手术刀将胸腔划开，然后用镊子拿起起搏器放在箭头处。先用手术刀将需要接起搏器的地方划开清理出血,把起搏器上的线头接在划开的伤口上，两条接线全部接上后进行缝合。

2.安装上的起搏器没有发挥应有的作用，并且心跳迅速归为10，必须重新接一次。再次出现人工起搏。将之前的接线处划开，然后把线取出。换上新线，然后再次按照刚才的顺序进行操作，拼接好之后，就用缝合线缝合，叔叔完毕。

~ 关卡要点 ~

切开植入口也会失血，要当心。

5-6 罪蚀Pempti

（症状为肺部大量积水伴有异样虫型微生物）

时间5分钟，最大心跳90

1.将黄色针剂注射进肺部，以此消除肺部的积水。此时出现Pempti并且又带来了积水。

2. Pempti有三种“攻击方式”，首先是飞出粉色虫迅速造成一条划伤，并且使用3个黄色虫定时冲刷肺部造成肿块，第二次冲刷打破所有肿块并产生大量伤害。最后是利用3个白色的虫子在自己身边保护自己同时加快失血速度，对付这些都使用激光刀消灭之。消灭幼体的时候顺带对Pempti进行攻击，消灭完后，手术完毕。

~ 关卡要点 ~

这个关卡操作不复杂，但是耗时太长，忙不过来的话就使用超执刀吧！面对Pempti造成的划伤或者出现的肿块要迅速的解决，不然很容易导致患者死亡。在消灭一个Pempti之后，另外一个疯狂的同时使用两种攻击方式，一定要注意。

6-1 肠道结核病变

时间5分钟，最大心跳80

1.将黑色的针剂注射进腹腔，然后用汲管将淤血吸取干净，随后使用手术刀将其划开，在其中将看见奇怪的结晶体。用镊子将其拔出，并且快速的进行植皮。

2.结晶体消除后，随即的震动再次带来新伤口，采用同样的方法解决。

~ 关卡要点 ~

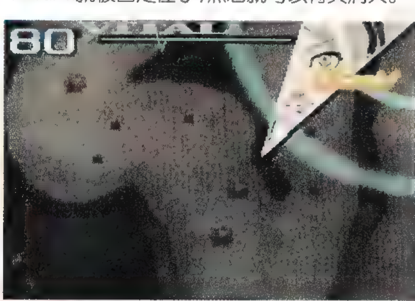
本节中不能使用强心剂，因此要注意省着用。

6-3 罪蚀Tetarti再现

时间5分钟，最大心跳99

1.用手术刀将腹腔剖开，就会发现在其中的肿瘤。把不同颜色的针剂注入对应的肿瘤中，使用手术刀进行切除。

2.用超声波在腹腔中探测，探测出Tetarti，等其变成白色后注入之前与之相同的针剂，Tetarti就被固定住了，然后就可以将其消灭。



~ 关卡要点 ~

一定要按照相对应的颜色消灭Tetarti，失误将导致肿瘤产生。如果一次不能记住，可以用暂停来解决。

6-4 手臂粉碎性骨折

时间5分钟，心跳最大99

1.先把手臂和肋下的大伤口缝合。接着使用强心剂让心脏处于正常的心跳，表皮还存留的小型伤口，使用消毒剂进行伤口处理。

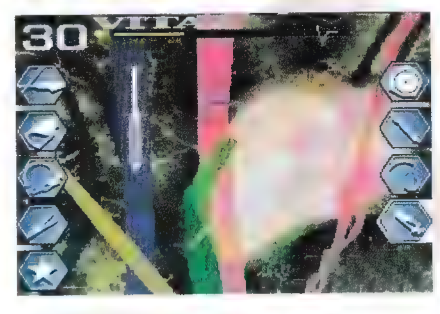
2.将消毒剂喷洒在手臂表面的黄色点状线处，颜色变成绿色，使用手术刀沿着绿线剖开。这时将会看见有许多的碎骨插在手臂的肌肉中，使用镊子将其小心翼翼的夹出放置盘中。夹出的碎骨留下的伤口，使用消毒剂进行处理。最后把刚才取出的碎骨按相应的位置拼接到原位，再洒上消毒剂即可。

3.使用缝合线将开刀处缝合，并用绷带包扎，手术完毕。

~ 关卡要点 ~

由于在车上手术，注意车辆的颠簸导致取碎骨时的失误。

6-6 解除电子锁



时间5分钟

1.用手术刀沿着绿点将外壳撬开，打开后将看到指示灯与电线。使用镊子慢慢的拔除不亮的灯(此关中灯是按照逆时针方向逐个的亮)，千万不要拔到亮着的灯，拔到后会触发警报，导致失败。

2.第一层处理完毕后，使用手术刀沿着绿点将第二层外壳撬开。里面的线路和第一次大同小异，不过这次顺序为顺时针方向。

3.接下来是第三个和第四个，第三个和第一个一样，第四个和第二个一样。

~ 关卡要点 ~

时间不够就发动超执刀。

6-7 三大罪蚀

时间10分钟 心跳最大99

1.用手术刀将腹腔剖开，就会发现在其中的肿瘤。把不同颜色的针剂注入对应的肿瘤中，使用手术刀进行切除。用超声波在腹腔中探测，探测出Tetarti，等其变成白色后注入之前与之相同的针剂，Tetarti就被固定住了，然后就可以将其消灭。

2.将消毒剂喷洒在皮肤表面的黄色点状线处，颜色变成绿色，使用手术刀沿着绿线剖开。先把皮面的大小伤口处理完，大型的用缝合线缝合，小的用消毒剂，更大的使用镊子后再用缝合线。此时会出现Kyriakl（黑色的类似蚂蚱）在皮面快速的飞动，并造成大量的划伤，随即消失。使用超声波探寻，发现后快速拿起手术刀在Kyriakl上划开，随后紧接着用激光刀照射，消灭之。相继还会出现Kyriakl以及它的母体，母体会产卵，去除卵需要先用手术刀将其划开，然后用镊子取出。采用如上的方法将其消灭完毕后即可。

3.将黄色针剂注射进肺部，以此消除肺部的积水。此时出现Pempti并且又带来了积水。Pempti有三种“攻击方式”，首先是飞出粉色虫迅速造成一条划伤，并且使用3个黄色虫定时冲刷肺部造成肿块，第二次冲涮打破所有肿块并产生大量伤害。最后一种属于防御形态，利用3个白色的虫子在自己身边保护自己，对付这些都使用激光刀消灭之。消灭幼体的时候顺带对Pempti进行攻击，消灭完后，手术完毕。

~ 关卡要点 ~

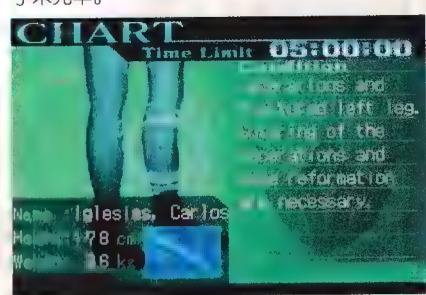
三大罪蚀的集锦。就当为后面的关卡做准备吧！

7-1 罪蚀Bythos

时间5分钟，最大心跳99

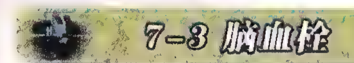
1.用手术刀将腹腔剖开，用缝合线将其中的大型伤口进行缝合。

2.使用激光刀对准类似眼球的Bythos，直到它碎裂，然后落出眼球，将眼球迅速的用镊子夹起，放到盘子中。经过四次同样的操作后，手术完毕。

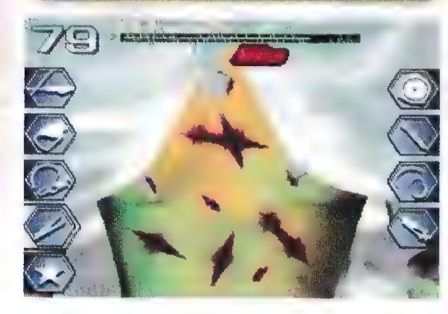


~ 关卡要点 ~

由于Bythos会造成大量的伤口，需要快速缝合伤口避免患者死亡。此外，在取出眼球的时候，一定不要让眼球碰到光球或者碎片本身，否则就需要重新开始。



7-3 脑血栓



时间10分钟，最大心跳99

1.将消毒剂喷洒在皮肤表面的黄色点状线处，颜色变成绿色，使用手术刀沿着绿线剖开。

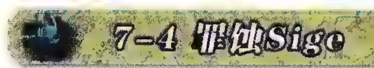
2.将黄色针剂注射入血栓中，使用手术刀沿着绿线将血栓切除掉，然后用镊子将血栓取下，接着用汲管将多余的血液吸取干净，然后使用镊子将断开的血管连接起来，并使用缝合线将其缝合。

3.在分叉血管处将还会发现血栓，使用手术刀沿着绿线将血栓切除掉，然后用镊子将血栓取下，接着用汲管将多余的血液吸取干净，最后将人造血管放置其中，使用缝合线将每个分岔口缝合好。接着还会出现其它的血栓，使用同样的方法解决。

4.使用缝合线将开刀处缝合，并用绷带包扎，手术完毕。

~ 关卡要点 ~

在消除血栓的时候会出现红色的结核，用蓝色针剂对付。时间不够触发超执刀。



7-4 罪蚀Sigo

（症状为肺叶白雾化伴随飞速移动的异样虫型微生物）

时间5分钟，最大心跳99

1.将在肺叶中的伤口处理掉，随后Sige出现。

2.用超声波找到Sige的位置，用手术刀剖开将其呈现，Sige发出了白雾，对着麦克风吹起消除白雾。然后对准Sige喷上消毒剂，使其稳定，然后用手术刀解决之。

3.随后会一起出现3个Sige，只需要采用同样的方法对付其中黄色的那个即可。

~ 关卡要点 ~

在消除白雾的时候一定要快速的吹气。

7-5 体外溃烂

时间5分钟，最大心跳99

1.先将黄色针剂注入方框中生成人造皮肤，面对有淤血的伤口，先将淤血吸取干净，然后进行植皮。

2.面对是紫色的伤口，先在其中注射蓝色针剂，然后使用手术刀将上面的黑色的痂处理掉，随后汲取淤血，再植皮。

~ 关卡要点 ~

时间很紧凑，发动超执刀帮忙。

7-6 又见罪蚀Bythos

时间5分钟，最大心跳70

1.用手术刀将腹腔剖开，用缝合线将其中的大型伤口进行缝合。

2.使用激光刀对准类似眼球的Bythos，直到它碎裂，然后落出眼球，将眼球迅速的用镊子夹起，放到盘子中。经过数次同样的操作后，手术完毕。

~ 关卡要点 ~

由于Bythos会造成大量的伤口，需要快速缝合伤口避免患者死亡。此外，在取出眼球的时候，一定不要让眼球碰到光球或者碎片本身，否则就需要重新开始。

7-7 最终的罪蚀

时间5分钟，最大心跳99

1.用手术刀将胸腔切开，心脏中出现眼球。

2. 四个小型的Kyrlaki在其四周制造刮伤，用缝合线缝合，紧接着用激光刀将其消灭掉。随后将黑色针剂注射进瞳孔中，直到瞳孔放大。呈现出扩散性的血管并有顺时针有红色血管跳过，使用手术刀进行切除，记住不要碰到红色的血管，不然就失败。

3.第一次成功后，Aletheia会释放所有的罪蚀的技能，消灭的方法都如前面所讲。经过四次的轰炸，Aletheia消灭。

~ 关卡要点 ~

一定要把超执刀留到最后使用。

EX1: [illegible]	
[illegible]	[illegible]
不使用超执刀	100
NO MISS	500
残余时间100秒以上	700
连锁数50以上	700
[illegible]	[illegible]
C	7999以下
B	8000-8999
A	9000-9999
S	10000-10999
XS	11000以上

EX2: Tetari	
[illegible]	[illegible]
不使用超执刀	100
NO MISS	500
残余时间180秒以上	700
连锁数35以上	700

EX3: Pempti	
[illegible]	[illegible]
不使用超执刀	100
NO MISS	500
残余时间30秒以上	700
连锁数130以上	700

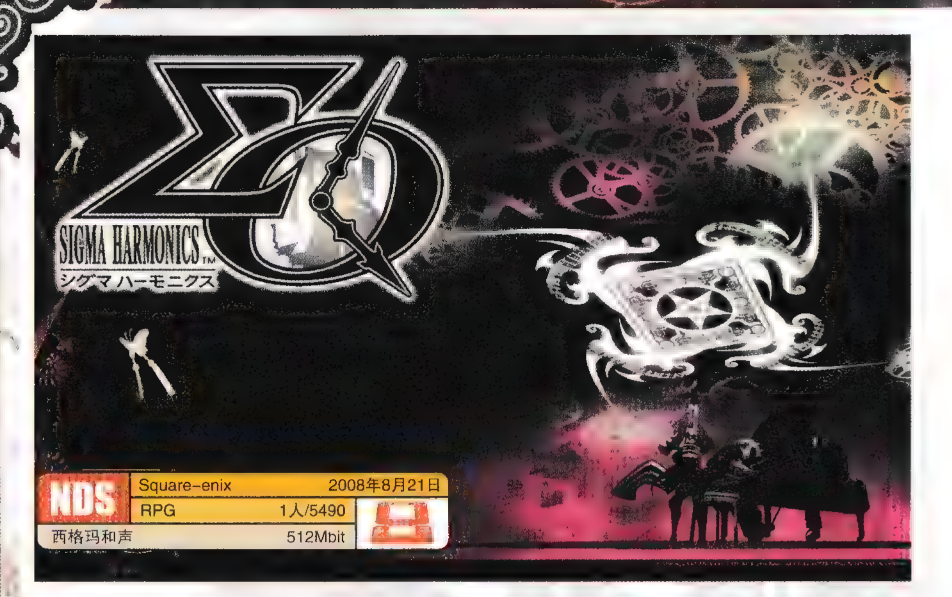
EX4: [illegible]	
[illegible]	[illegible]
不使用超执刀	100
NO MISS	700
残余时间120秒以上	700
连锁数97以上	500

EX5: [illegible]	
[illegible]	[illegible]
不使用超执刀	100
NO MISS	500
残余时间90秒以上	700
连锁数70以上	700

EX6: [illegible]	
奖励条件	分数
NO MISS	100
不使用超执刀	500
残余时间120秒以上	700
黄色脓液发生数23以下	700

EX7: Aletheia	
NO MISS	300
残余时间240秒以上	600
连锁数50以上	700
没切到红色血脉	400

所有EX关都不是可以速战速决的任务。要稳扎稳打，以安全为第一要务。一次失误的尝试往往意味着要花大量时间去补救，更可能功亏一篑，成功回报却只是多割一下，很不划算。



"西格马和声"这款游戏是史艾推出的一款推理游戏，发售前由于厂商大肆宣传，不少玩家都一直非常期待。然而实际游戏发售之后却觉得非常失望，游戏的系统不仅烦琐，而且节奏非常缓慢，不少玩家尝试一下之后纷纷放弃。其实，本作的素质还是不错的。很多玩家排斥这个游戏的原因是因为上手比较困难，不熟悉日文的玩家当然会在进行"超推理"的时候非常头大。不过，有了这篇攻略，相信大家就能顺利推理并全部获得S级评价。由于篇幅所限，剧情部分就不给大家详细介绍了，还望谅解。

↑游戏的背景画面的细致程度是DS上数一数二的，Square Enix的制作水准可以说是一流的。

标题菜单详解

项目	说明
序曲	开始新游戏
再开	读取游戏进度
调查音	调查画面内的可疑位置，使用触摸笔点击即可进行调查。
神降	类似于卡片组合，一张"神"卡一张"曲"卡，通过组合卡片可以改变人物的战斗指令。
式札	使用式札。式札就等于道具，使用后会有不同的效果。注意式札有数量限制，如果式札用完，可以通过打倒神灵来回复式札的数量。
超推理	手帐：可以用来查看自己已经获得的刻音一览。
	超推理を始める：开始进行超推理。
	神灵の落とし物：查看打倒神灵之后所获的战利品刻音。
	真実への欠片：查看目前为止获得的所有"真実への欠片"
システム	セーブ：保存游戏进度。
	ロード：读取游戏进度。
	章の状况：可以直接跳转到其他章节进行游戏。（当前的进度将会丢失）
	用语集：查看游戏中的用语说明。
	コンフィグ：设定游戏的对话速度，数值越小为越快。

战斗系统详解

能量槽

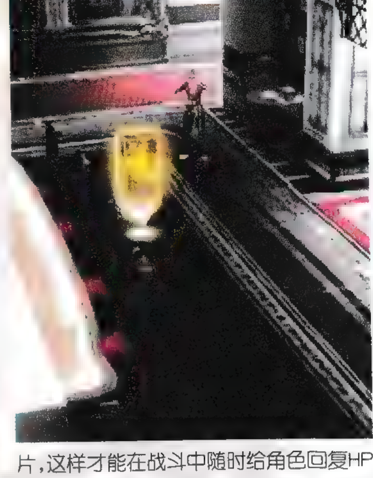
这个游戏的战斗有些像FF系列，属于ATB的战斗系统。我方需要蓄能量槽，能量槽满了才能执行攻击指令，但是与其他游戏不同的是，根据玩家所装备的"神降"，也就是卡片的组合搭配，玩家的3种能力槽所附属的攻击指令也会产生变化。当然，玩家的3个气槽会同时积攒，无论哪一个积攒全满之后都可以直接将卡片移动到上方的空格里执行攻击指令，执行之后气槽就会消失，需等待下次蓄满以后才能再次使用。不过其他两行气槽不会受到影响，积攒满一个即可攻击一次。

方向攻击

比较特殊的是，本作的战斗中，主角不能自由选择攻击方向。玩家如果想对敌人构成攻击，必须依赖卡片上的"前方攻击"、"左攻击"、"后攻击"等指令来选择攻击的方向，倘若该方向没有敌人，那么这次攻击也会落空。执行完任意方向的攻击指令以后，人物的脸也会面向上次执行攻击的最后方向，下次需要再次使用对应方向的攻击卡片，才能更换人物的方向。所以，如果卡片组合以后只有前后这两个方向的攻击指令的话，那么是永远无法对左右两边的敌人构成伤害的，这一点必须注意。

回复

由于作战只有一人参战，所以必须小心各个方向敌人的围攻，好在人物的面对方向不会影响到防御力，只要优先击破对自己威胁最大的敌人即可。在这里编者要给大家提个醒，组合卡片的时候一定要组合出具有回复指令的卡片，这样才能在战斗中随时给角色回复HP。好在每一次战斗之后HP都会完全回复，不会因为上次的战斗结束时HP所剩无几而导致下一次战斗开场就被全灭。此外，回复指令是根据角色的HP比例来决定回复量的，根据角色的"神降"不同，回复量也会有出入。



经验值

类似于RPG游戏，本作中也有着经验值的设定。在游戏中移动也是踩地雷式的随机遇敌，战斗之后可以得到一定的经验值。当经验值达到一定即可升级，角色的攻击力、防御力以及HP上限都会有所提升。当然，每一关敌人的能力都是固定的。如果觉得敌人的实力太强难以应付，可以回去再次挑战以前的关卡锻炼角色的等级，等人物能力变强以后再来继续挑战。

切换特技

每一个能量槽可以附加多个技能，如果想要在这些技能中切换，只要点击一个能量槽上的卡片即可，不过，正在使用中或者等待使用中的卡片无法进行切换。每次点击卡片，卡片都会在默认的顺序中往下翻一张，直至循环。当然，敌人也有特技可以封住我方的技能，需要用回复卡片才能解除，或者等待一定时间内自动解除。

神降系统详解

神降特长

术系（时空の札使い、伟大なりし术者、丽しの魔法娘々）：擅长全体攻击，随着级别的提升回复力也会逐渐增加。

剑系（暗を切る骑士、历史を导く剑匠、天然少女剑士）：擅长正面和前方攻击。

铳系（冒险する狙击手、真实に挑む铳手、神圣机关铳少女）：擅长左右攻击和追攻击。

以上各种职业虽然都有各自的擅长，但是也有相应的弱点。

时空の札使い

获得方法：无，初期拥有的职业。

攻击方法	
左气槽	大停止(丑)、全周大攻击(寅)、正面攻击(辰)、全周超停止(亥)、弱自动战斗(子)
中气槽	右攻击(午)、左攻击(未)、曲防御(猫)、大瞬杀法(酉)、自己回复(机)
右气槽	追攻击(巳)、后弱攻击(戌)、回复(卯)、广范瞬杀(申)、全周神攻击(鱼)

暗を切る骑士

获得方法：第一乐章之后取得。

攻击方法	
左气槽	追弱攻击(巳)、正面强攻击(辰)、全周攻击(寅)、弱自己回复(机)、全周停止(亥)、超自动战斗(子)
中气槽	右攻击(午)、左攻击(未)、曲防御(猫)、回复(卯)、广范大瞬杀(申)、全周神攻击(鱼)
右气槽	后微攻击(戌)、停止(丑)、瞬杀法(酉)

冒险する狙击手

获得方法：SP达到20即可获得。

攻击方法	
左气槽	追大攻击(巳)、右攻击(午)、左攻击(未)、后攻击(戌)、
中气槽	正面攻击(辰)、回复(卯)、微自己回复(机)、广范瞬杀(申)、全周神攻击(鱼)
右气槽	全周攻击(寅)、弱停止(丑)、弱瞬杀法(酉)、弱曲防御(猫)、全周大停止(亥)、自动战斗(子)

伟大なりし术者

攻击方法	
左气槽	大停止(丑)、全周大攻击(寅)、正面攻击(辰)、全周超停止(亥)、弱自动战斗(子)
中气槽	右攻击(午)、左攻击(未)、强曲防御(猫)、大瞬杀法(酉)、超自己回复(机)
右气槽	追强攻击(×)、后弱攻击(戌)、大回复(卯)、广范瞬杀(申)、全周神攻击(鱼)

真实に挑む铳手

SP达到150、并且已经拥有式札“丑”的时候即可获得，属于“冒险する狙击手”的上级职业。

攻击方法	
左气槽	追超攻击(巳)、右大攻击(午)、左大攻击(未)、后攻击(戌)
中气槽	正面攻击(辰)、回复(卯)、微自己回复(机)、广范瞬杀(申)、全周神攻击(鱼)
右气槽	全周大攻击(寅)、弱停止(×)、弱瞬杀法(酉)、弱曲防御(猫)、全周停止(亥)、自动战斗(子)

↑技能发动的瞬间效果十分华丽。主人公和同伴都拥有这样的效果。

历史を导く剑匠

SP达到200并且拥有式札“酉”的时候即可获得，属于“暗を切る骑士”的上级职业。

攻击方法	
左气槽	追弱攻击(巳)、正面超攻击(辰)、全周弱攻击(寅)、微自己回复(机)、全周停止(亥)、超自动战斗(子)
中气槽	右弱攻击(午)、左弱攻击(未)、曲防御(猫)、回复(卯)、广范超瞬杀(申)、全周神攻击(鱼)
右气槽	后微攻击(戌)、停止(丑)、大瞬杀法(×)

神圣机关铳少女

SP达到500并且拥有式札“亥”的时候即可获得，属于“真实に挑む铳手”的上级职业。

攻击方法	
左气槽	追神攻击(巳)、右超攻击(午)、左超攻击(未)、后大攻击(戌)
中气槽	正面大攻击(辰)、回复(卯)、微自己回复(机)、广范瞬杀(申)、全周神攻击(鱼)
右气槽	全周大攻击(寅)、弱停止(丑)、弱瞬杀法(酉)、弱曲防御(猫)、全周弱停止(×)、自动战斗(子)

天然少女剑士

SP达到750并且拥有式札“机”的时候即可获得，属于“历史を导く剑匠”的上级职业。

攻击方法	
左气槽	追微攻击(巳)、正面神攻击(辰)、全周弱攻击(寅)、微自己回复(×)、全周弱停止(亥)、超自动战斗(子)
中气槽	右弱攻击(午)、左弱攻击(未)、曲防御(猫)、回复(卯)、广范超瞬杀(申)、全周神攻击(鱼)
右气槽	后微攻击(戌)、大停止(丑)、超瞬杀法(酉)

丽しの魔法娘々

SP达到999并且拥有式札“申”的时候即可获得，属于“伟大なりし术者”的上级职业

攻击方法	
左气槽	超停止(丑)、全周超攻击(寅)、正面攻击(辰)、全周神停止(亥)、弱自动战斗(子)
中气槽	右弱攻击(午)、左弱攻击(未)、超曲防御(猫)、大瞬杀法(酉)、神自己回复(机)
右气槽	追弱攻击(巳)、后弱攻击(戌)、超回复(卯)、广范瞬杀(申)、全周神攻击(鱼)

式札系统详解

式札可以理解为这个游戏的道具，当然也有数量……能在移动中使用，战斗时也能派上用场。

式札使用效果

在菜单画面中选择式札以后即可使用，可以发挥各种各样的效果。

名称	效果
回归	直接传送到“大时计の间”
看破	可以随机发现一个“魂之影”
不可视	在移动中不会遇到逢魔
停止	阻止“业逢魔”和神灵的移动
交换	让自己和“业逢魔”或者神灵交换位置
断绝	使用时所在的章节，完全回避一切和逢魔的战斗

式札特技效果

技能名	效果
正面攻击	给前方敌人一体伤害
右攻击	给右侧敌人一体伤害
左攻击	给左侧敌人一体伤害
后攻击	给后方敌人一体伤害

技能名	效果
追攻击	随机攻击敌人一体
回复	回复自己的HP
全周攻击	给敌人全体构成伤害
停止	给前方敌人一体伤害，同时追加效果“停止”
瞬杀法	给前方敌人一体伤害，或者即死
全周停止	向敌人全体施加“停止”效果
自动战斗	连续发出3次“追攻击”
广范瞬杀	向前方的全部敌人施加“瞬杀法”的效果
曲防御	一定时间内异常状态无效
自己回复	一定时间内HP缓慢回复

式札获得方法一览

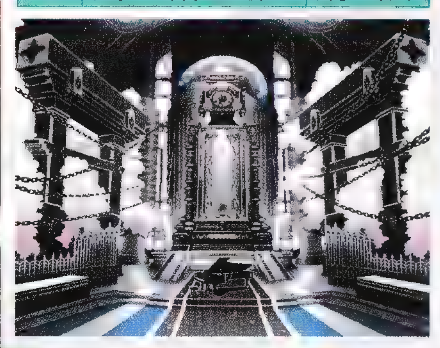
式札名称	[illegible]	技能	神降	使用	获得方法
キュウソ	子	自动战斗	冒险する狙击手	不可视	第五乐章评价A以上
テツギュウ	丑	停止	真实に挑む铳手	回归	第二乐章评价A以上
ジュウオウ	寅	全周攻击	暗を切る骑士	停止	第一乐章评价A以上
ゲッセイ	卯	回复	时空の札使い	回归	初期拥有
リュウジン	辰	正面攻击	时空の札使い	看破	初期拥有
オロチ	巳	追攻击	伟大なりし术者	看破	初期装备“神”
ワカコマ	午	右攻击	冒险する狙击手	看破	初期拥有
ヨウシン	未	左攻击	暗を切る骑士	不可视	初期拥有
ショウジョウ	申	广范瞬杀	丽しの魔法娘々	停止	第六乐章评价A以上
シラトリ	酉	瞬杀法	历史を导く剑匠	交换	第三乐章评价A以上
イヌボエ	戌	后攻击	冒险する狙击手	不可视	初期装备“曲”
ヤマクジラ	亥	全周停止	神圣机关铳少女	停止	第四乐章评价A以上
ミツネコ	猫	曲防御	时空の札使い	交换	解开“神灵の落とし物”
カラクリ	机	自己回复	天然少女剑士	交换	里三乐章评价A以上
ニンギョ	鱼	全周神攻击	暗を切る骑士	断绝	第死乐章评价S

流程攻略详解

第一乐章　老雀毒杀事件

刻音获得方法

	刻音名称	获得场所
12时	谁も毒を…	宽ぎの居间
	トマトが嫌いな少女	宽ぎの居间
	杀人予告?	宽ぎの居间
	メイドは自杀?	命脉の厨
11时	ワイン	命脉の厨
	厨の佳子	命脉の厨
	静马は居间に	宽ぎの居间
	メイドが食事の准备	宽ぎの居间



“真实への欠片”一览

序号	时间	获得地点
1	11时	命脉の厨（右下角）
	12时	大时计の间（钢琴前）
2	9时	黑上の馆ホーム（左上角）
3	12时	黑上の馆ホーム（右下角）
4	12时	宽ぎの居间（左下角）
5	9时	清净の庭（阳台）

超推理

卡片放置：

■①□②■
□⑦■⑨③
□□⑧□□
⑥□⑤□④
■□■□■

刻音：

①YES
②谁も毒を…
③杀人予告?
④YES
⑤ワイン
⑥人物刻音 黑上静马
⑦静马は居间に
⑧メイドは自杀?
⑨厨の佳子

攻略流程：玩家开始游戏时是在12时，调查完两个有魂之影的场景之后，即可转换时间到达11时（不转换到9时也不会影响到主线任务过关）。之后在11时调查完两个有魂之影的场景，然后进行超推理。最后“大逢魔”就会在指定场所内出现，移动到该处即可进行BOSS战。

如果对自己超推理的结果不满，可以打开菜单使用“再推理”指令来重新推理，但是，如果玩家选择超推理的场所就是BOSS“大逢魔”所出现的场所的话，推理结束之后就会直接进入BOSS战而无法再次进行推理，这一点必须留意。此外，第一章的BOSS战场所只在“宽ぎの居间”和“命脉の厨”这两个场景出现，所以最好在其他场景内完成超推理为好。即使不把全部的“真实への欠片”收集完毕也不会影响到过关评价，当然，对于有收集嗜好的玩家来说，还是有必要把这些物品全数入手的。

第二乐章　二阶で消えた女 名探偵来る

刻音获得方法

	刻音名称	获得场所
16时	ユリ子の死	开场剧情结束后自动获得
	2阶から下りていない	开场剧情结束后自动获得
	厨の佳子	命脉の厨
	ホームからの物音	宽ぎの居间(地图南侧)
	2人で玉突き	消闲の娱乐室
	列车上の染み	馆の回廊 南(地图东侧，回廊下面的红色闪光点)
	落ちたツタ	馆の回廊 南(地图东侧出口附近)
15时	ユリ子は2阶にいった	宽ぎの居间(地图南侧)
	诱ったのは静马	八弘の间
	键を借りた佳子	馆の回廊 北东(右下侧)
17时	键を开けた佳子	馆の回廊　南东
	静马は密室で…	雪白の间
	驱けつけた大婆	雪白の间
	驱けつけた执事	雪白の间
	佳子の悲鸣	夕月の间
	部屋の外から大婆の声	夕月の间
18时	佳子だけが通った	宽ぎの居间(地图南侧)
	休憩を挟んだ2人	宽ぎの居间(地图南侧)

“真实への欠片”一览

序号	时间	获得地点
1	16时	宽ぎの居间(魂之影稍微往下的地方)
2	15时	宽ぎの居间（南侧的楼梯下方）
3	15时	馆の回廊（北侧的桥中央）
4	15时	八弘の间（左边楼梯上面）
5	17时	七贤の间（左侧）
6	15时	大时计の间（南侧右下角）
7	18时	命脉の厨
8	17时	清净の庭(中央的两棵树干之间)

超推理　第一阶段(第一次)

卡片放置：

□①□②■
□■③□□
□□■□□
□⑤□□□
④■⑥□□

刻音：

①2阶から下りていない
②YES
③ユリ子は2阶にいった
④列车の上の染み
⑤落ちたツタ
⑥ホームからの物音

超推理　第一阶段(第二次)

卡片放置：

□①□□□
②■③□□
□④■□□
□⑥□□□
⑤■⑦□□

刻音：

①2阶から下りていない
②ユリ子は2阶にいった
③佳子だけが通った
④ねねの真实の证言(推理时自动获得)
⑤列车の上の染み
⑥落ちたツタ
⑦ホームからの物音

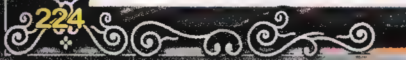
超推理　第2阶段

卡片放置：

■①□②■
□□⑦□□
□⑥■⑧□
□□⑨□④
■⑤□③■

刻音：

①静马は密室で…
②YES
③键を借りた佳子
④键を开けた佳子
⑤NO
⑥厨の佳子
⑦驱けつけた执事
⑧休憩を挟んだ2人
⑨2阶から落とされた(在第1阶段推理时获得)



攻略流程：玩家开始游戏是在16时，先调查完全部的魂之影，之后再到大厅移动到15时。在15时调查完刻音之后，进行超推理。之后会发生剧情，即可传送到17时。在17时调查“雪白の间”的魂之影之后即可移动到18时。在18时分别调查“黑上の驿ホーム”和“宽ぎの居间”的魂之影。之后再次进行超推理。推理完毕后即可到“黑上の馆ホーム”进行BOSS战。

从本章开始神灵和业逢魔开始登场。神灵姑且不论，业逢魔的实力非常强劲，尽量避免和它正面交锋。遇到业逢魔还是会有被击败的可能性。

打倒神灵之后有一定概率留下“神灵の落し物”，注意部分是对玩家的战斗有严格限制的，比如某个神灵必须要玩家在战斗中更换“神降”才能获得“神灵の落し物”。获得全部的“神灵の落し物”之后即可在超推理菜单里进行摆放，之后可以获得新的“式札”，同时“里三乐章”开启。

第三乐章　黑上馆の杀人

刻音获得方法

	刻音名称	获得场所
18时	谁も毒を…	开场剧情结束后自动获得
	静马は厨	命脉の厨
	静马の左腕	命脉の厨(在ネオン为狙击手系神降的状态下)
	ねねは升降机で…	命脉の厨(右侧深处的升降机)
	部屋の中で物音	馆の回廊 北东
	娱乐室には键が…	馆の回廊 东
	マスターキーは…	馆の回廊 东
	佳子は娱乐室の前	馆の回廊 东
19时	姬笼ユリ子の死	消闲の娱乐室 南侧
	不通の电话	消闲の娱乐室 南侧
	娱乐室の升降机	消闲の娱乐室 北侧(右上角)
20时	坏された无线机	黑上の馆ホーム 中央
	黑上の家纹	黑上の馆ホーム 中央
	静马の死	黑上の馆ホーム 中央
	ねねは部屋にいない	夕月の间
	佳子の自杀?	绮罗の间
	大婆の死、再び…	七贤の间
	药剂のカプセル	七贤の间
	みつけた写真	七贤の间（右上角）
17时	ユリ子の认断书	雪白の间(调查魂之影后，再调查床附近）
	大婆は二重人格?	馆の回廊 北东(东侧)

“真実への欠片”一览

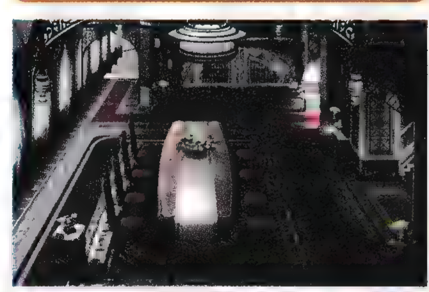
序号	时间	获得地点
1	18时	大时计の间（钢琴前）
2	18时	清净の庭（汽车旁边）
3	19时	络缲りの间
4	19时	黑上の馆ホーム(左画面的右下角)
5	18时	馆の回廊　北（右侧）
6	20时	绮罗の间（台阶上面，桌子前）
7	20时	黑上の馆ホーム（中央）
8	17时	命脉の厨（右下）
9	17时	馆の回廊　东（南侧）

超推理　○第1阶段

卡片放置：

□□□□□
□□□④□
①■②■⑤
□③■⑥□
□□□□□

刻音：
①谁も毒を…
②姬笼ユリ子の死
③谁にも杀せない(推理时自动获得)
④静马は厨
⑤佳子は娱乐室の前
⑥容疑者たちのアリバイ(推理时自动获得)



超推理　○第2阶段

卡片放置：

■⑨□⑤■
⑩①□□⑥
②■③□□
□④■□⑦
□□□⑧■

①娱乐室には键がかかっていた
②マスターキーは佳子が
③ねねは升降机で…
④娱乐室の升降机
⑤ねねは部屋にいなかった
⑥大婆の死、再び…
⑦静马の死
⑧佳子は2阶にいた?
⑨不通の电话
⑩坏された无线机

↑游戏的每一章节都是一个平行世界，第一章中已经死去的静马在其他章节也会出现。

超推理　○第3阶段

卡片放置：

□□□⑥□
□□⑤■⑦
□②□□□
①■③□□
□④□□□

刻音：
①不可解な大婆の死
②部屋の中で物音
③药剂のカプセル
④大婆は二重人格?
⑤黑上の家纹
⑥大婆の部屋でみつけた写真
⑦ユリ子の部屋にあった诊断书

攻略流程：玩家开始会在18时开始游戏，调查完全部的魂之影之后，即可转移到19时。继续在19时调查全部的魂之影后，进行超推理。之后继续在20时调查完魂之影后，即可传送到17时。最后在17时调查全部的魂之影之后，即可进行超推理。推理完毕后到二层进行BOSS战。

里三乐章 渡り廊下の女

刻音获得方法

	刻音名称	获得场所
18时	ユリ子の发见	开场剧情结束后自动获得
	执事と佳子の会话	馆の回廊 南西
17时	茶会	清净の庭
	静马の死亡	八弘の间
19时	大婆の目击	清净の庭
	铳声后の行动	馆の回廊　南东(画面北侧)
	执事の部屋には键が…	馆の回廊　南东(画面北侧)
	血痕	馆の回廊　南东(画面北侧) 络缲りの间(门上的血迹)
	执事の遗体	络缲りの间
	マスターキー	络缲りの间

“真実への欠片”一览

序号	时间	获得地点
1	18时	大时计の间（钢琴后面）
2	17时	消闲の娱乐室（赌桌下面）
3	17时	馆の回廊 南(通往东南侧的入口)
4	18时	七贤の间（左边的竹子）
5	19时	络缲りの间
6	19时	稀人の间
7	19时	黑上の馆ホーム（右侧）

超推理　○第1阶段

卡片放置：

①■②□□
□③□④□
□■⑦■⑤
□□□⑥■
□□□□⑧

刻音：
①ユリ子の发见
②静马の死亡
③静かな铳声(推理时自动获得)
④执事の遗体
⑤执事の部屋には键が…
⑥铳声后の行动
⑦鸣り响いた铳声(推理时自动获得)
⑧血痕

超推理　○第2阶段

卡片放置：

■②■③□
①□④■□
□□□⑤□
□□⑥■⑦
□□□□□

①YES
②ユリ子は铳声前に死亡(推理时自动获得)
③大婆の目击
④异なる铳声
⑤犯人の意图(推理时自动获得)
⑥人物刻音 黑上佳子
⑦执事と佳子の会话

攻略流程：本关是第三章的隐藏剧情，开启条件就是要获得4块“神灵の落とし物”，并在超推理中放置完毕即可。进入本章以后首先在18时和17时这两个时段内调查魂之影获得刻音，之后会发生剧情开启19时的传送功能。接着只要再把19时的刻音全部获得完毕以后，再进行超推理，然后在二楼“八弘の间”即可进行BOSS战。本关的敌人实力比较强劲，而且获得的经验值也相对较少，建议大家最好先完成后面的关卡，等自己的等级提升至一定水平以后再回来挑战本关。

一不要忽视了画面的每一个角落，照着本篇攻略提示的场所仔细调查即可。

第四乐章　皆杀しに至る时

刻音获得方法

	刻音名称	获得场所
16时	黑上头首の死	大时计の间
	メイドの死	命脉の厨
	ゆうの死	清净の庭
	佳子の死	绮罗の间
	佳子の部屋は密室?	绮罗の间
	落ちていた键	绮罗の间
	执事の死	络缲りの间
	麟の母亲の死	消闲の娱乐室
	竹の死	七贤の间
	大婆の死	香散草の间
	竹の作った汉方药	七贤の间/右側に光(必须先在15时调查七贤之间的魂之影)
15时	大逢魔を倒した2人	大时计の间（转换到15时自动获得）
	ゆうとねね	清净の庭
	静马が感じた疑问	八弘の间
	竹の作った汉方药	七贤の间
	芙蓉と佳子の会话	稀人の间
	？？	消闲の娱乐室(门上的光)
14时	佳子とユリ子の会话	命脉の厨
	执事は大婆から…	香散草の间
	静马と芙蓉の会话	宽ぎの居间
	执事の盗み闻き	宽ぎの居间
	ゆうとねねの会话	天道の间
	键を借りた执事	绮罗の间
	电报を盗み见る执事	稀人の间

"真实への欠片"一览

序号	时间	获得地点
1	15时	清净の庭（长凳左边）
2	15时	消闲の娱乐室（右下角）
3	15时	大时计の间（左侧）
4	15时	八弘の间（最深处）
5	14时	八弘の间（最深处）
6	17时	黑上の馆ホーム（右下角）
7	14时	夕月の间（右下角）
8	17时	宽ぎの居间

超推理　○第1阶段

卡片放置：

■①□②■
□□□□□
□□□□□
□□□④□
□□③■⑤

刻音：
①佳子の死
②NO
③佳子の部屋は密室?
④落ちていた键束
⑤键を借りた执事

超推理　○第2阶段

卡片放置：

□□□④■
①■②□⑤
□③□□□
□■□□⑦
□□□⑥■

刻音：
①黑上头首の死
②麟の母亲の死
③メイドの死
④厨での佳子とユリ子の会话
⑤竹の作った汉方药
⑥芙蓉と佳子の会话
⑦电报を盗み见る执事

攻略流程： 玩家开始游戏是在16时，首先调查完全部的魂之影之后，即可移动到15时。之后在15时调查完全部的魂之影，即可移动到14、17时，分别调查完14时和17时的魂之影之后，即可进行超推理。超推理后发生剧情进行BOSS战。

第五乐章　黑上馆の杀人Ⅱ

刻音获得方法

	刻音名称	获得场所
19时	毒杀された大婆	开场剧情结束后自动获得
	毒は谁もが…	开场剧情结束后自动获得
	绞杀された竹	七贤の间
	执事を见ていない	七贤の间
	竹の死に梅は…?	七贤の间
	剥きだしのコード	七贤の间(右侧深处的灯)
	死んでいた执事	清净の庭
	清净の庭での会话	清净の庭
	逃げ出したゆう	清净の庭
	坏された机关室	黑上の驿ホーム(西侧)
	ゆうを守るねね	天道の间
20时	居间で佳子の悲鸣	宽ぎの居间（南侧）
	回廊で会った３人	馆の回廊　北东(北侧)
	娱乐室の前でユリ子	馆の回廊　东（北侧）
	芙蓉が键を取りに	馆の回廊　东（北侧）
	密室で杀された佳子	消闲の游戏室(北侧)
	麟の母を见たねね	天道の间
	ゆうとねねのアリバイ	天道の间
	２人の言叶にらぎ	天道の间
21时	式を飞ばすねね	馆の回廊　北
	消えたゆう	天道の间
	辻叶の名を继ぐ	宽ぎの居间（南侧）
22时	麟がみつけた母…	消闲の游戏室
	稳かなねねの死	夕月の间
23时	殴杀された静马	黑上の驿ホーム(中央)
	列车のユリ子	黑上の驿ホーム(中央)
	最后に死んだ麟	八弘の间
	残された手纸	八弘の间

"真实への欠片"一览

序号	时间	获得地点
1	19时	七贤の间（床旁边）
2	19时	馆の回廊　南西（盆栽附近）
3	19时	命脉の厨（左侧）
4	19时	大时计の间（钢琴）
5	22时	消闲の游戏室(魂之影下方不远处)
6	20时	馆の回廊　西（楼梯）
7	21时	馆の回廊　南(左画面边界附近)
8	22时	大时计の间（下画面左侧）
9	23时	八弘の间（熊雕像的脚下）

在这里给大家解释一下"真实への欠片"的具体作用。其实每一个欠片里面都记载着本关惨剧的真相，隐藏着后面超推理的小提示。

超推理　○第1阶段

卡片放置：

■□■□■
①□②□③
④□⑥□⑧
■⑤□⑦■
□□⑨□□

刻音：
①死んでいた执事
②毒杀された大婆
③绞杀された竹
④执事を见ていない
⑤清净の庭での会话
⑥毒は谁もが…
⑦竹の死に梅は…?
⑧剥きだしのコード
⑨犯行は谁にでも可能
(推理时自动获得)

超推理　○第2阶段

卡片放置：

□□□□□
□⑤■□□
□■④□□
□③■①□
□□②□□

刻音：
①麟の母を见たねね
②居间で佳子の悲鸣
③娱乐室の前でユリ子
④芙蓉が键を取りに
⑤2人の言叶に揺らぎ

超推理　○第3阶段

卡片放置：

■①□□□
□□□□□
□□□④□
②■③■⑤
□□□□□

刻音：
①NO
②辻叶の名を继ぐ
③麟が见つけた母
④最后に死んだ麟
⑤残された手纸

攻略流程：玩家开始会在19时，调查完全部的魂之影之后再转移到20时，接着继续到21时去调查魂之影。调查完21时的“宽ぎの居间”和“天道の间”的魂之影之后，即可移动到22时。最后在23时调查完毕所有的魂之影之后即可进行超推理。之后来到“大时计の间”移动到任意时段时即可发生BOSS战。

↑若想在游戏中传送到其他时段，一律要回到大厅的这个时钟旁边。

第六乐章　未来への供物

超推理

卡片放置：

■③■④■
□■□□□
⑧□□□■
■⑦⑥■①
□■②⑤■

刻音：
①人物刻音 让叶麟
②人物刻音 姬笼ユリ子
③人物刻音 ゆう
④人物刻音 ねね
⑤人物刻音 逢魔人ディクソン
⑥人物刻音 逢魔人クリスティ
⑦馆に起きた现象
⑧いつもの屋敷?

攻略流程：只有这一关的开场是“真实幕开”，其他章节都是“惨剧幕开”。首先玩家从“清浄の庭”开始游戏，跟随女主角走到“大时计の间”就会发生剧情。之后再返回“宽ぎの居间”继续触发剩下的剧情。接着前往“黑上の驿ホーム”即可乘坐列车离开黑上之馆。

等待剧情和强制战斗结束以后，顺着重复的路一直前进，不久就会发生剧情。之后会直接转入超推理画面，接着继续前进，在深处进行大逢魔战。接着继续前进还会有剧情。顺着路一直前进，剧情过后是最后的存档画面。接着会有两场杂兵战，杂兵战后面紧接着就是最终BOSS战了。

第死乐章　恐怖の假面

刻音获得方法

	刻音名称	获得场所
15时	ねねの遗体	开场剧情结束后自动获得
	麟の疑问	开场剧情结束后自动获得
	芙蓉と麟の会话	稀人の间
	佳子の拾い物	消闲の游戏室(北侧)
14时	ねねと执事の会话	宽ぎの居间（东侧）
	麟の忘れ物	宽ぎの居间（东侧）
	执事の影	消闲の游戏室(北侧）
16时	佳子のつぶやき	馆の回廊西（北侧）
	佳子の死	绮罗の间（深处）
17时	静马の行动	绮罗の间（面前）
	执事のボタン	绮罗の间(深处,调查中央附近的蓝点）
	芙蓉の死	稀人の间
13时	梅の遗体	香散草の间
	竹の行动	香散草の间
	执事の行动	香散草の间
	芙蓉とユリ子の会话	稀人の间
18时	ゆうの秘密	清净の庭
	マスターキー	清净の庭（调查魂之影左侧的蓝点）
	键のかかった扉	馆の回廊 北东(南侧)
	坏れたキー	馆の回廊 北东(南侧)
19时	执事に怯えるゆう	宽ぎの居间（东侧）
	ゆうの遗体	清净の庭
	竹の遗体	七贤の间
20时	ユリ子の死	缮いの间
	血のついたロープ	缮いの间
	ユリ子の发见	络繰りの间
21时	静马の死	黑上の驿ホーム(东侧)
	最后の仕事	络繰りの间

“真实への欠片”一览

序号	时间	获得地点
1	14时	七贤の间（面前的坐垫）
2	16时	馆の回廊 东（南侧）
3	17时	馆の回廊 南（西侧 左边的柱子）
4	17时	络繰りの间（收音机）
5	18时	雪白の间（床旁边）
6	19时	八弘の间（北侧）
7	20时	黑上の馆ホーム 中央（左侧）
8	13时	命脉の厨（左侧）
9	21时	大时计の间（南侧地板上）

超推理

○第1阶段

卡片放置：

□□□□□
□□□□□
□□□□□
□□□□①
□□□②■

刻音：
①执事の影
②ねねと执事の会话

超推理

○第2阶段

卡片放置：

□□□□□
□□①■□
□□□□□
□□□□□
□□□□□

刻音：
①执事のボタン

超推理

○第7阶段

卡片放置：

□□□□□
□□□□□
□□□①■
□□□□②
□□□□□

刻音：
①竹の遗体
②ユリ子の发见

超推理

○第8阶段

卡片放置：

□①■□□
□□□□□
□□□□□
□□□□□
□□□□□

刻音：
1)血のついたロープ

超推理

○第3阶段

卡片放置：

①■②□□
□□□□□
□□□□□
□□□□□
□□□□□

刻音：
①麟の疑问
②芙蓉と麟の会话

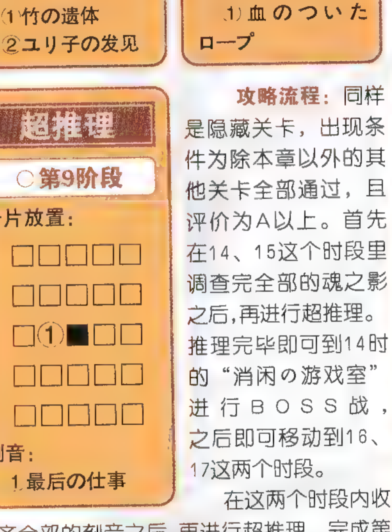
超推理

○第4阶段

卡片放置：

□□□□□
□□□□□
①□□□□
■②□□□
□□□□□

刻音：
①佳子の拾い物
②佳子のつぶやき



超推理

○第9阶段

卡片放置：

□□□□□
□□□□□
□①■□□
□□□□□
□□□□□

刻音：
1.最后の仕事

超推理

○第5阶段

卡片放置：

□□□□□
□□□□□
□□□□□
□□②□□
□①■③□

刻音：
①坏れたキー
②执事の行动
③マスターキー

超推理

○第6阶段

卡片放置：

□□□①■
□□□□②
□□□□□
□□□□□
□□□□□

刻音：
①ゆうの秘密
②执事に怯えるゆう

攻略流程：同样是隐藏关卡，出现条件为除本章以外的其他关卡全部通过，且评价为A以上。首先在14、15这个时段里调查完全部的魂之影之后，再进行超推理。推理完毕即可到14时的“消闲の游戏室”进行BOSS战，之后即可移动到16、17这两个时段。

在这两个时段内收集齐全部的刻音之后，再进行超推理。完成第二页的超推理之后，即可到16时的“绮罗の间”进行BOSS战。完成第三页的超推理之后，即可到17时的“稀人の间”进行BOSS战。完成第四页的超推理之后，即可到16时的“八弘の间”进行BOSS战”。击破以上三处的BOSS以后，即可移动到13、18、19、20这几个时段。

收集齐全部的刻音之后，进行超推理。完成第五、六、七、八页的超推理之后，分别到到18时的“七贤の间”、19时的“清净の间”、20时的“缮いの间”和13时的“香散草の间”进行BOSS战，击破以上四处的BOSS以后，即可移动到21时。

接着收齐全部的刻音之后，进行超推理，之后到“黑上の驿ホーム”就是最终BOSS了。

夏日主机养护Special!

偏离目标的轨迹—漂移现象

说起NDSL，人们最先想到的是什么？当然是双屏了（被拖走）——以双屏、触摸功能为主的游戏机。一般来讲提起NDSL来，人们最先想到的特征就是触摸屏，可以说这个功能简直就是NDSL的象征。不幸的是，这个象征可并不是十全十美的——NDSL的触摸屏时不时的就要“傲娇”一下，不依玩家的意愿行事，或者干脆对于玩家的指示不理不睬——于是我们就知道，NDSL的触摸屏又出故障了。多半是由于NDS触摸屏那个看得见摸不着的中心点跑到了别处或者玩家对堪比赛车飘移的错误轨迹印象太深，触摸屏定位失准的偏屏、失灵现象就被“亲切”地称为“飘移”。

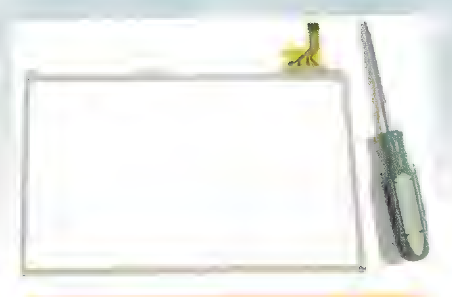
漂移的症状

漂移的症状一句话就能说清，就是NDS的触摸屏失准。轻微一些的漂移多数表现在按的位置和响应的位置有些差异（一般不太大），严重一些的漂移则多是被按下的位置没有反应，加大力量时候反应点随机偏离到其他地方。尤其是划线的时候，如果漂移严重的话，往往是刚刚画到故障部位，反应点就一下偏移到远处造成失误。最严重的飘移老实说其实不常见嘛，表现在按A处但B处反应。大部分漂移现象会在进入严重阶段之前就演变成另一种故障——怎么按都没反应（汗！那分明是彻底坏了好伐！）

NDS自带触摸屏校准功能，可以通过校准触摸屏来确定自己的机器状态或者修复轻微的偏移。如果漂移现象严重的话，这个校准会无论如何都无法完成，或者勉强完成后提示失败。这时候最好还是送修。

漂移的原理

即使同样是触摸屏，其作用原理也不尽相同，想要知道NDSL触摸屏失效的原因，先要搞清楚它运行的机理。目前的触摸屏幕技术主要有四种，包括电阻触摸屏、红外触摸屏、表面声波触摸屏和电容触摸屏，其中第二种和第三种非常少见。电容触摸屏的原理是通过手指解接触产生耦合电容作动，但我们使用NDS时接触屏幕的一般都使用绝缘的塑料触笔，所以显然电阻触摸屏是唯一的可能了。



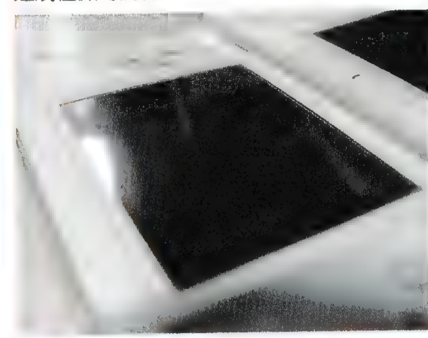
电阻触摸屏的屏体部分是一块与显示器表面相匹配的多层复合薄膜，由一层玻璃或有机玻璃作为基层，表面涂有一层透明的导电层，上面再盖有一层外表面硬化处理、光滑防刮的塑料层，它的内表面也涂有一层透明导电层，在两层导电层之间有许多细小的透明隔离点把它们隔开绝缘。

当手指触摸屏幕时，平常相互绝缘的两层导电层就在触摸点位置有了一个接触，因其中一面导电层接通Y轴方向的均匀电压场（通常是5V），使得侦测层的电压由零变为非零，这种接通状态被控制器侦测到后，进行A／D转换（将模拟讯号转换成数字信号），并将得到的电压值与基础值（5V）相比，即可得到触摸点的Y轴坐标，同理得出X轴的坐标，通过这两个坐标确定具体按压位置。

仔细观察NDS的下屏（关机时）就可以看出触摸屏上均匀分布的绝缘点。问题在于NDS的隔离点非常的稀少，几乎要隔上2毫米才有一个，这是其不耐用的最根本原因。电阻触摸屏的一大缺点就是表面材料强度很受限制，太结实就按不到，绝缘点的强度也有问题，如果

遭受了大力撞击，屏幕有的地方隔离点结构就会塌陷，造成电压异常。此外还有一个重要的原因就是贴膜，太硬的贴膜也会导致受力分散失准，所以下屏贴膜尽量要好一点的没错。

关于贴膜，其实还有一点需要说明，就是以早期仿HORI贴膜为主的一批贴膜，下屏膜的大小往往比实际屏幕要小一圈（通常是横着短一些），大家在贴的时候又往往愿意顶住一头贴，就造成另一头空出一块小小的沟来，触摸笔的笔头比较圆，在进行一些精确的触摸操作时（比如超执刀），笔点在靠近边上的部位，往往由于笔头太圆而点不中相应地点，略微加力后，不均匀的介质将力分散到错误的方位，造成轻微的偏屏。



漂移的处理和预防

一部分的漂移确实属于器质性故障，需要送修到专门的维修处。不过有相当一部分的漂移和轻微的偏屏还是可以自己处理的，最简单的方法就是使用NDSL的自我校准功能。使用这个功能，NDSL会在校正时获取实际触摸点和反应点的信息，对其进行范围有限的修正。正常情况下第一阶段的点击3个校准点只会重复2次（或者一次完成），如果次数超过三次但能够进入验证阶段，就证明NDS对触摸屏进行了校准。

预防漂移最简单的方法就是合理贴膜，合理使用。贴膜要选择软硬适中的产品，不要太滑。帖的时候要在温度适中的地方，一定要清理好屏幕，尽量一次完成，不要留下气泡和污垢。事实上除了意外的磕碰、腐蚀性物质侵蚀、锐器划伤这类不常见的现象之外，大部分损坏都是因为触摸屏受到了大力的挤压。虽然

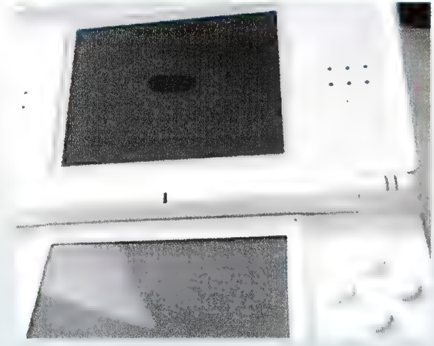
大家在玩的时候都会注意不太用力，但每个人的手劲不同，而且有时人们总会不自觉的加强力道。最常见的情况是加速，比如连续划动屏幕的时候为了加快速度，手腕用力，不知不觉力量就大了。或者是"按住不放"这种简单的动作，其实按得时间长了，力道总会不自觉的加强。前面说过贴膜要贴好，这是因为瑕疵和污垢都会干扰力量的传导；造成按压效果不明显，于是玩家就不自觉地使用更强的力量压迫，久而久之发生故障。

除了按压损坏之外，划伤也是个常见原因，虽然本身笔和屏幕接触不应该出现划痕，但笔头存在磨损现象，屏幕上也有脏污和灰尘，使用时间长了，笔尖总会略微的有些变形，这种时候，如果正好卡到一颗灰尘或者是其他的什么原因，就会在屏幕上留下一道细小的划痕。划痕本身并没有伤及触摸层，但如果划痕太多太深的话，就会使得力道作用不正确，出现偏差。所以使用一段时间后，不妨更换贴膜和触笔。

有碍观瞻—吸屏现象

有关NDS上屏的故障记录似乎很少，但其实，还是有个小问题相当让人困扰，那就是吸屏。相比其他故障，吸屏现象的出现相当没规律，程度也轻重不一，有些人的吸屏能够自愈，有些则一直保持着。这里给大家简单的讲讲吸屏的原理和预防吧。

吸屏的症状



常见的吸屏就是这个样子，上屏幕的一部分凹陷下去，压出一块颜色较深的区域，其实是NDSL上屏的保护层受力向下玩去压迫液晶本体的结果。这种凹陷的症状和被压处出现的虹彩现象，被诸位网友们统称为"吸屏"。其实不单NDSL，上到一些老式的液晶笔记本，下到计算器，都有这种"吸屏"现象。

这张图上是一台稍微严重一点的吸屏机器，还是iDSL中国龙限定版主机咧（汗），严重一点的吸屏，即使什么都不干的放置着吸屏现象仍然会存在，而且保护层挤压液晶面板，导致了该地区颜色显示偏差。长此以往可能会对液晶的寿命产生一定的影响。有时一些玩家解决了问题，使得屏幕恢复了原状，但原来的吸屏区域颜色仍然比周围要亮一些，就是这个道理。所以说，如果是严重吸屏，最好还是处理一下。

吸屏的危害

事实上吸屏的危害一目了然——基本上，就是看起来有些不对劲嘛，区别仅仅在于不对劲的程度不同(被拖走)。上面说过，长时间吸屏有可能会给液晶屏造成永久性损害，我们这里简单的给大家讲讲这其中的原理就是了。

首先，直接给大家一个结论好了，就是吸屏时间长了液晶可能会坏（被拖走）。呃，要想知道吸屏的危害，首先要知道液晶屏的工作原理，所以话有点长嘛……

一些有机化合物和高分子聚合物，在一定温度或浓度的溶液中，既具有液体的流动性，又具有晶体的各向异性，这就是液晶。目前已合成了1万多种液晶材料，其中常用的液晶显示材料有上千种。液晶显示材料具有明显的优点：驱动电压低、无闪烁、对人体无危害成本低廉等。

NDS的屏幕属于LCD显示器，LCD 液晶显示器是 Liquid Crystal Display 的简称。LCD的构造是在两片平行的玻璃当中放置液态的晶体，两片玻璃中间有许多垂直和水平的细小电线，透过通电与否来控制杆状水晶分子改变方向，将光线折射出来产生画面。吸屏之所以会造成危害，就在受力的屏幕压迫了液晶层。这种压迫会导致该地区的电压产生变化，影响显示。这也是为什么我们拿手一按屏幕经常可以看到类似水波纹的虹彩扩散的原因，长时间的电压变化和挤压，有可能会对电路和液晶结构造成破坏，如果造成液晶渗漏或者电路失灵的话，就会出现坏点和偏色。此外，保护层与液晶面板接触还起到了导热的作用，使得外界温度更容易作用在液晶面板上，导致故障。

吸屏的成因

说白了，吸屏就是上屏的保护层因为某些压迫了液晶本体，所以我们只要找到导致形变的原因就可以解决吸屏了。这个原因的关键词就是"膨胀系数"。

物体由于温度改变而有胀缩现象。其变化能力以单位温度变化的膨胀率表示，即热膨胀系数：$\alpha=(lt-l0)/l0t$。简单的说，物体受温度影响形变，膨胀系数就是计量该物体形变程度的数值。

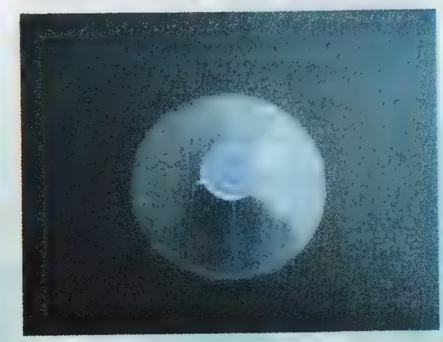
NDSL的上屏大致是双层的结构，首先是最上面的有机玻璃层，主要起保护作用。有机玻璃边缘到液晶本体之间其实还有一个密封圈，下层是液晶面板本体，中间的密封圈在液晶层和保护层中间形成了一个封闭小空间，这是为了防止灰尘进入的，同时也承担了隔开保护层和LCD的作用。

当温度变化时，NDSL的各个部件开始产生微妙的热胀冷缩，屏幕也发生形变，由于四周被固定在基座上，屏幕就会产生细微的弯折——这个弯折的方向其实并不是固定的，向上或者向下都是一样。通常来说，LCD本体的膨胀系数和保护层的膨胀系数应该是接近的，这样，就算发生形变，也应当不会发生接触。问题是：两边的温度通常来说是有着差异的。液晶本体深埋在上屏中，被重重固体所保护，保护层则直接暴露在外。而且，两层中间夹着由密封圈分开的无尘空间，空气的导热性能可比固体要小很多。

不过，仅仅是这样还远不会构成吸屏，真正导致吸屏的往往是外力——贴膜。贴膜作为一个外来物，其热膨胀系数显然是和保护层有差异的，将之利用静电贴到上面之后，它就几乎和保护层形成了一个整体（一起受温度的影响）。这样，这个新整体的膨胀系数就和原来有差异了。某些贴膜采用了复合结构（比如hori膜，就分为静电粘贴层、滤光层和防滑层），这就导致了形变更加复杂，一旦形变达到一定程度，保护层就和液晶接触，导致吸屏。

吸屏的预防和调整

既然吸屏产生的原因是形变，那么我们想办法抑制形变就是了——事实上我们能做的事情也相当有限，首先也是最有效的方法就是——拆掉贴膜。拆掉贴膜之后多数机器能够恢复正常。如果暂时没有完全恢复的话可以在温度稳定的地方搁置一段时间。



不过话说回来，贴膜还是十分必要的，不能因噎废食，这可如何是好呢？其实关键不在贴膜本身，而是贴膜的过程。我们都知道形变主要是由温度造成的，所以，最关键的就是我们在贴膜的时候就要保证温度，在室温下（高于20，低于30）的干燥无尘的环境中贴膜，就可以让贴膜和保护层相对来说比较稳定的结合在一起。此外，在使用过程中也要尽量避免极端的温度条件（虽然说明书上有写，但最好还是不要在低于16度或高于33度的条件下游戏）、避免阳光直射，避免剧烈的温度变化。如此当能让吸屏远离你。

贴膜什么的手边没有，见到吸屏却总觉得别扭，这时怎么办呢？也不是没有办法嘛，比如，我们可以适当的改变外界温度，或者，就干脆借助外力，比如吸盘。

实物图全景剖析断轴惨案！

前面讲了那么多NDSL保养，其实都是泛泛而谈，若论NDSL玩家们最怕的是什么？毫无疑问，几乎所有的玩家都会想起那个不祥的词汇：“断轴！断轴！”毫无疑问，断轴是所有NDSL玩家内心深处的梦魇。关于断轴有着种种传说，有人说眼看着自己的轴逐渐分崩离析，有人则说自己的轴是忽然一下断裂的；有人说断轴和机器的版本和颜色都有关，因为不同颜色的模具制造素材有异，有人则说美版的机器很容易断……那么，究竟断轴是怎样的呢？断轴不能预防或修复吗？今天就让我来带大家一睹断轴的庐山真面目吧。

断轴的症状

首先请大家看一些机器断轴后的样子。其中冰蓝的那台是左侧断轴，另外那台则是右侧断轴。这里的断轴是比较轻微的，仅仅是出现裂纹，不过正所谓千里之堤毁于蚁穴，断轴继续发展下去，裂纹就会逐渐扩大从而影响到其他部件，最糟糕的是，这个过程是不可逆的——只要裂纹出现，就别想能够完全抑制它扩大了。我们能够做的只有减缓其破坏速度或者进行修理。

随着时间的推移,当初的裂纹会逐渐扩大,从而导致脆弱的轴部彻底脱裂,如图所示。通常来说,裂纹会蔓延到轴的另一侧或者扩大,多数中度断裂的轴上会脱落下来一片塑料,如果是右侧轴部断裂的话,此时还有部分机器的断轴情况会影响到右侧有着电源灯的部分。此外,断轴发展到这个阶段,NDSL本身的打开角度固定会失效。原本打开到若干角度会“咔”的一声卡住，此时则会毫无阻碍和固定地自由开阖。

随着症状的扩大，NDSL下部的顶缘部分和轴体旁边的固定侧，也就是轴两侧有着圆滑末端的柱形部件会断裂开来，如果是右侧的话，连带电源灯部分也会脱落。此时玩家要特别注意！轴是连接NDSL上下屏的唯一纽带，除了脆弱的卡子部件之外，轴附近还有NDSL的MIC（中间的小孔）以及最重要的NDSL上屏排线，如果此时忽视保护，意外翻动轴的话，有可能就会损坏排线，造成NDSL的上屏显示出现故障，而NDSL上屏与排线的连接是相当不容易脱离的，所以排线损坏往往就意味着必须更换上屏，价格相当昂贵（更换断轴大概180元，更换上屏则高达400元上下）。

断轴的原理分析

统计一下断轴的情况可以发现，断轴这个现象的发生有着相当的规律性。大部分断轴机器都符合下列特点，起码是其中的一到两条。

从时间上看，基本上断轴现象都发生在主机使用一段时间以后，多数出现在1年左右。从机器的版本和颜色上来看，虽然众说纷纭，但总体来说，以白色、深蓝和冰蓝色断轴为多。版本上面，普遍反映早期机型，尤其是美版机断裂较多。从断裂过程上来看，一般都是出现小裂纹后，在某天，或者某个时间段内损害忽然扩大到第二、三阶段。从使用习惯来说，多数人的习惯是把机器开到120°左右自动锁死的角度，将机器拿在手里游戏。

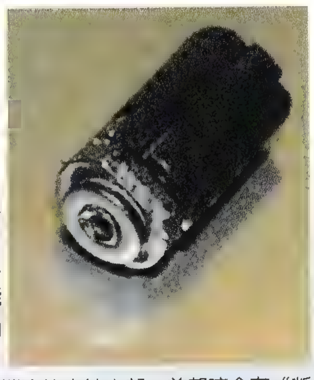
通过统计这些，我们可以有个初步的推想——轴部分本身是比较脆弱的，但一定是在大概一年的时间内，由于对机器的使用，确切的说，是机器的开合造成了轴的断裂。为什么正常的使用会导致部件损坏呢？我们很容易就可以想到一个概念——材质疲劳。

疲劳（fatigue）

材料承受交变循环应力或应变时所引起的局部结构变化和内部缺陷发展的过程。它使材料的力学性能下降，在某点或某些点产生局部的永久性损伤，并在一定循环次数后形成裂纹、或使裂纹进一步扩展直到完全断裂。

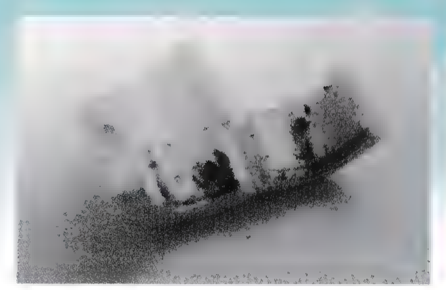
以上是对于疲劳的基本解释。简单的说来，疲劳就是一个部件反复受相同或相仿的力影响，就会坏掉了。最明显的例子就是拿一块薄铁皮反复弯折，很快折叠处就出现了一条白线，进而断掉。疲劳过程要受循环加载（说白了就是反复施加的同一种力）、材料应力（材料被挤压时产生形变，从内部而生的抵抗形变的力）以及环境等方面的影响。材料能够承受疲劳的程度被称为疲劳极限。

具体到NDS上，循环的力就是指反复的打开阖上NDSL的过程；材料应力就是轴部承受的力量；极限么，自然就是轴断掉了……这个过程究竟是怎样进行的呢？首先我们来看一下NDSL翻盖的机制。



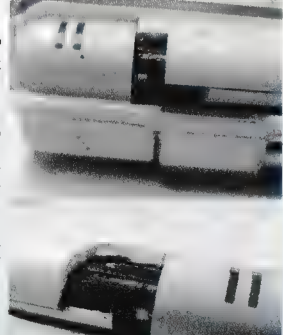
这个东西就是NDSL转轴的核心部分，它的上面有数道凹槽，正是通过这些凹槽，NDSL的翻盖才能够在一定角度时咬合。它的前段尖端连接中轴内部，前部咬合在“断轴”断的那个轴上，后段则插入两侧的固定部分（有电源灯的部分）。

接下来我们要看的是相对于轴芯的部位，也就是最先断开或者出现裂纹的部位。下面这张图是断轴已经达到第二阶段，但碎片还没有从轴芯上脱离下来的样子，从这里可以明显看出，在内侧和外侧这部分材质都有明显的破损，一开始的一条裂纹变成了两处——完全断裂处和基本断裂但尚且粘连处。



将之剥离下来，我们就可以看到其内部结构了，这个塑料圈的厚度非常的小，内圈上有几个凸起，这正是为了咬合轴芯上的沟槽设计的，沟槽和齿咬合在一起，提供了NDSL的翻盖固定功能，这也是为什么断轴一旦进入第二阶段，NDSL的翻盖固定功能即告失效的原因。这部分断裂之后，如果继续不加以注意，已经走位的轴芯就会变形、移位，压迫两侧固定轴芯的基座（电池灯部分），从而造成基座断裂，使得断轴进入第三阶段，整个轴的一段失去固定。

不过，机器的开阖是必要的动作，设计者怎么会完全没考虑到疲劳度的问题呢？比如按键，一般都会在说明力写上"本按键采用XX材质，可经受XXX万次的按下弹起过程……说到这个，还是要请大家仔细观察上面的那张图以及这张了。这三副图样有什么共同点呢？



没错，估计你已经发现了，这些部件之间太脏了！灰尘多得积成了泥——而这些该死的污垢正是断轴的一大帮凶。原本理想的设计中，轴部那脆弱的塑料并不需要承受很大的力量，但设计人员忽视了器件的磨损和环境效果的影响。可能本身在设计中，开关并不会对轴造成过大的压力，但实际上，由于种种原因，在微妙的受力结构中出现了新的不安定因素——污垢，平衡就被破坏了。

环境影响

某些零件、构件是在高于或低于室温下工作，或在腐蚀介质中工作，或受载方式不是拉压和弯曲而是接触滚动等，这些不同的环境因素可使零件、构件产生不同的疲劳破坏。最常见的有接触疲劳、高温疲劳、热疲劳和腐蚀疲劳。此外，还有微动磨损疲劳和声疲劳等。

参见材料疲劳的解释，首先轴部并不是密封结构，本来就有进灰尘的可能，而且，轴部和轴芯的材质是不同的，如果温度剧烈变化可能会造成收缩率出现差异，形成裂纹（比如夏天装在炎热的书包里），磨损也会让灰尘趁虚而入。而不合理的受力结构一旦形成，加在轴上的外力就会日积月累，造成断轴——这明显是设计上的缺陷，而且几乎是不可避免的。

此外，除了正常开阖机器之外，其实我们在游戏中还有许多不好的习惯会给轴部带来影响，最为明显的一点就是晃动，将打开的机器拿在手里晃动，上屏重心带来的压力基本上都要在中轴上承担，如果玩家玩得激动，很容易不知不觉加大力度——比如《应援团》或者其他需要猛划圈的游戏，可不单考验屏幕哦。其他非正常因素就不说了，比如跌落、震动等，都会诱发或者促使轴芯微移，从而造成不好的受力结构。

也许有玩家会激烈抗议了："我的NDSL分明是不知什么时候就出现了裂纹，又忽然一下就咔的断掉了，完全没什么预兆！"根据收集的资料显示，确实有相当大一部分断轴是不知不觉或者忽然间就发生的，不过冰冻三尺非一日之寒，这个问题也可以从原理上找到答案。

疲劳特征

疲劳破坏可分为3个阶段：1.微观裂纹阶段。由于物体的最高应力通常产生于表面或近表面区，该区存在的驻留滑移带、晶界和夹杂，发展成为严重的应力集中点并首先形成微观裂纹。此后，裂纹沿着与主应力约成45°角的最大剪应力方向扩展，发展成为宏观裂纹。2.宏观裂纹扩展阶段。裂纹基本上沿着与主应力垂直的方向扩展。3.瞬时断裂阶段。当裂纹扩大到使物体残存截面不足以抵抗外载荷时，物体就会突然断裂。

最初的细微损伤是不可见的，直到损伤积累到一定程度，才会忽然一下裂开那条小缝，这是其中一部分情况。而且，断掉的塑料部分是一个圈，断裂位置也不一样，如果出现小缝的地方靠近根部，那没有被注意也是很正常的。玩家们所说的"忽然发生"是指窄小的裂纹一下扩展为断裂。这种情况一来也是因为上面的那个原因，二来出现裂纹后，轴芯更加不稳定，污物也更容易积累，如果在轴芯异位的情况下开阖NDSL，就会使得轴芯和轴上的突起发生冲突，结果已经有伤的轴体就一下"咔嚓"了。

断轴的预防和抑制

断轴属于一种设计缺陷，所以几乎只要是NDSL就存在隐患，不过，我们可以想办法将断轴的风险以及发生断轴后的损害抑制到最小。随着大量现象出现，任天堂公司也意识到了这个问题，虽然不能立刻改变设计，但任天堂还是采取了一定的措施，在最近出厂的机体中，发生断轴的概率明显比以前下降，这应该是改善了模具做工、优化了塑料材质的成果。

没有发生断轴时：此时的保养重在预防。首先是请维护机器表面的干净，避免油脂、水等物污染机器，避免跌落，避免频繁开阖机器。鉴于轴的塑料材质，我们还可以通过避免剧烈温差变化以及强光曝晒、避免在多尘环境中使用等通常塑料制品的保养方法来进行维护。建议的NDSL收纳方法是使用内衬为软材质的包，如软布包、软内衬硬壳包等。

发生第一阶段断轴时：此时的断轴趋势已经形成。首先，建议大家安装一个紧贴NDSL的护壳，如塑料护壳。对于脆弱的NDSL轴来说，紧贴于其上的保护可以有效减缓轴部的损坏。即使损坏已经发生，恰当的拘束也可以保证轴的整体结构不被破坏，避免发生第三阶段断轴（固定端破裂）。

如图左中的这台处于第二阶段断轴的机器，随着碎片的剥落，开关机的压力已经扩散到下方，导致轴芯和R键中间的塑料断裂，但由于有透明塑壳的保护，断裂的隔层依然"坚守岗位"不致散开。

除此之外，此阶段要注意的一点就是开阖机器时切忌过快。因为不知什么时候轴芯就会异位，如果恰逢轴芯与轴上的齿"较劲"，稍一用力，轴立刻大破，断轴LV升到2（笑）。开关机时要稍微感觉一下，如果有"较劲"的感觉，可适当晃动机器，使轴芯"归位"。

发生第二阶段断轴时：此时基本上不套个拘束套是不行的了。此时轴芯暴露可见，所以每次开阖机时，除了动作要放轻，还可以适当调节轴芯，适时清理污垢，不要让开关时的力道过度扩散到固定端和下方。如果轴部断裂面较宽，轴芯可能会发生脱离、异位的现象，此时可轻轻拨动轴芯使之归位，切忌将之拿出。游戏时要尽量保持机器不晃动。对于碎裂的部件，能够维持原样不移动最好，如果实在妨碍了使用，可将之取下。

发生第三阶段断轴时：此时请尽量避免使用NDSL，因为NDSL的排线实在脆弱，如图所示，只有弯弯曲曲的一小片，而且轻微的损害，哪怕是过度弯折也会使得其功能受损，使得输出到上屏的信号出现问题。可联系商家或神游的客户服务部门进行有偿维修。理论上只有神游的iDSL才能享受原装配件维修服务，但多数时间可与神游客服人员进行沟通——最简单的方法是提供一个神游iDSL的机器号码，这样就有理由购买配件进行维修了。不单是断轴，其他故障也可以参照办理。

DS常见疑难问题解答

NDS主机篇

主机购买部分

文/NdsBBS.com：花纱

Q：买NDSL好还是买IDSL好？

A：推荐购买iDSL。因为iDSL是任天堂代理给神游公司在中国发行的行货版DS主机，质量上有保证。价格方面，iDS/IDSL和 NDS/NDSL之间的差价是很少的，并且作为行货的IDSL除开具有中文菜单外（好像实际上并没什么用），还有一项特殊的福利，它能运行仅对大陆发行的iQue正版游戏（虽然到目前为止还是仅仅那么几款），并且最重要的事还能享有正规的售后服务，虽然在价格比水货略微贵出那么20、30元RMB，却能在质保期内享受iQue官方提供的质保服务，让你购买后再无后顾之忧轻松的玩游戏，而且就算过了保修期，DSL出现的故障也依然可以找到神游的售后服务点进行有偿维修，用起来也更放心。

Q：我想买一台NDSL，什么版本最好，各个版本有区别吗？

A：各个版本和颜色的NDSL在性能和做工上基本没有差异，只是因为在货源和需求的比例不同在价格上而有所差异。没有一个版本的质量明显比另外的版本好的说法。

Q：我看到NDSL的颜色好多，而且听说每款机子的价格也不一样，具体是怎么的？

A：目前NDSL的颜色大致有：Crystal White 水晶白、Ice Blue 冰莹蓝、Enamel Navy 海军蓝、Noble Pink 贵族粉、Jet Black 喷射黑、Crimson/Black 红与黑、Gloss Silver 金属银、Metallic Rose 金属玫瑰这几款。主机价格的浮动主要取决于版本和颜色的多少而决定，欧版从上市起就凭借价格优势占领了市场，但最近货源减少，而美版依然保持着良好的走势，价格在1150-1250之间浮动算正常，在国内市场也相对比较多。日版主机直线走高，如果不是有特殊喜好就考虑其他版本吧。

NDSL的持续热卖还导致了主机颜色上的单一，市场上白色版本较为多见，其他几个颜色都比较少见，物以稀为贵，其他然后在价格当然要贵上一些。黑色、粉红的机子一般比白色要贵上50元RMB。

Q：水货跟行货只是保修的差别吗？中国的行货有代理吗？

A：任天堂在中国地区发行的DS/DSL，均是由神游科技代理。因其英文名为iQue，所以行货DS的名字则是iDS/iDSL。则国外市场发行的主机NDS/NDSL，在国内一样买，只是在国内买的NDS/NDSL是水货，没有质保。IDSL虽已正式发售，但是颜色相对较少。

Q：小弟想入手一台NDS，但我是新手，对NDS一窍不通，怕被JS忽悠购买时需要注意什么呢？听说有薄型的现在一般都在什么价位？

A：如今买主机，当然是考虑亮度及色彩更出众的NDSL，厚重的NDS就不用考虑了。目前NDSL的价格在掌机中已经算低的，1100RMB左右就能买到一款全新机，加上烧录卡呀、microSD卡呀、贴膜呀一些基本配件，1400出头就能配齐一套，价格可以说是非常低的了。

由于NDSL是便携式游戏机，考虑到携带的流动性非常大，所以NDS游戏并不设置区码，任何版本的NDSL主机都能玩到世界上任意地区发行的游戏。所以在购买的版本上没特别需注意的。不过其中也有个特例：就是任何其他区域的NDSL都无法运行iQue公司面向国内的玩家所发售的正版NDS中文游戏。一方面，是因为中文正版游戏的价格比起其他区域的游戏要便宜很多，为了避免国内游戏经各种渠道向国外输出后对该区域游戏的价格造成混乱；另一方面，这也是为了能体现如今行货主机的优势（说远了，就当给大家充电啦）。

还有就是各版本主机的配件，主要内容基本相同，都包括NDSL机器一台、两支笔、一个充电器，以及说明书等附件，日版附带有挂绳。不过由于各地使用电源电压上的差异，因此不同版本变压器电压也不相同。如日版、美版、台版使用的都是110V电压，购买后均需再加一个专用的直插电源或者220V到110V的变压器，这样才能插在我们的家电插座上，不然后果可是很严重的，轻的嘛烧坏变压器，重则会导致主机烧毁。欧版、港版和行货版（iDSL）内所附带的电源都是可以直接在国内使用的。

最后，新手购机需要注意的8大事项：

1、外盒包装一定要完整，没有包装的主机一律无视！

2、ndsl不像psp，机器上以及说明书背面都是有号的，ndsl毕竟是水货也有例外对不上号的，但idsl是肯定能对上号的

3、确认所有配件，两支笔、GBA插槽盖、电源、说明书（如果是日版还有一根挂绳）。

4、打开电池盖查看电池真假，原电是1000毫安，组电则是1600毫安。

5、要求JS或自己检测屏幕有无亮点，坏点以及是否存在漏光，背光不均，下屏松动等问题。

6、再来是外壳，仔细检查是否有划痕、磨损之类的瑕疵，按键缝里有无灰尘。

7、第一次购买新机，贴膜、刷机的事都交给BOSS，毕竟出了问题有JS担当责任。

8、一切妥当、无任何不满意后再付钱，只要没付钱，一切由你说了算。

Q：有什么方法可以鉴别NDSL是否是翻新机呢？

A：NDSL的外壳是很容易划伤的，除开那些买来保养得十分好没用多久后当二手卖掉的，而且由于官方至今都没有公布生产过原装的NDSL外壳，所以大多数翻新机的外壳都是从老机上取下清洗后重装的，这样的壳子就难免会有不少划痕只要倾斜着拿到阳光或灯光直射下就可轻易看出。当然前面说了也有例外，针对这个一些胆大JS会在翻新机装上仿制的外壳，就算是高仿，这些外壳的手感、光泽、亮度、颜色都与原装的相差甚远，也非常容易分辨，只要你在购买之前有看过或玩过朋友的主机就可区别出来。还有需要注意的就是主机背面的螺钉有没有拧过的痕迹，新出场的螺钉是全新的黑色螺钉。

触控笔，NDSL操作时不可缺少的物品，只要使用过触控笔的笔尖就会有磨损，所以在鉴别翻新机上查看触控笔笔尖也是可行的，一个新没使用过的笔尖都是干净圆润的，如果老板给你的笔尖上有划痕或笔尖已不再圆润，你就可以确定这是翻新机了。但有些BOSS为了MONEY，给你换一支组装笔这种小投资还是乐意做的。

如果机器的外壳没有发现什么破绽，那么可以把机器翻开看到磨沙材质内嵌版。他的缺点是很容易留下污迹并且难以清洗！尤其是白色！全新的机器自然是没有任何污迹的。如果不是全新即使每天擦也还是擦不干净……当然，如果玩家擦不干净，奸商们也是很难擦干净的。由于目前游戏国内的游戏店都没有"无尘工作间"这种昂贵的地方，所以擦过的机器无法避免屏幕进灰尘这一现象，如果发现屏幕下有灰尘、杂质存在，那么请不要相信商家"从机器缝漏进去之类"的言论。

Q：除了主机以外，还有什么东西是必须买的么？

A：基本上除了主机还需要购买烧录卡、存储卡，以及保护屏幕的贴膜，如果有需要，价钱允许的话还可以买一个外出时携带NDSL保护用的小包。对于爱惜物品的玩家来说可以再购买一个防护水晶壳。其他配件视情况而定。

烧录卡选择部分

Q：烧录卡是什么？哪些牌子比较好，都是什么价格？

A：简单上说，烧录卡就是一个可以进行无数次擦写的卡带。通过烧录更换内容让更多的游戏能够存储在一个烧录芯片中，然后通过NDSL对芯片里的内容进行读取，并使用卡里的内容。但是烧录卡这种产品并非获得官方授权，在卡上运行的游戏也都是盗版，所以才被任天堂紧盯。可是在国内，烧录卡已形成一种必备品，就算在国外，仍有玩家抵挡不住诱惑而使用烧录卡，毕竟超值的性价比，相信没有任何人能视而不见。以下列举一些：

●1.M3DSR 支持SDHC

虽然sakura内核的日文版已出，但却没有承诺的即时存档，不过界面是目前烧录卡中最华丽的，期待以后的内核技术能给予弥补。

M3DSR 180RMB

●2.R4 不支持SDHC

R4是国内用户群最大也最简单的，菜单速度反应最快，载入速度最快，缺点是不支持SDHC（所谓支持SDHC的R4 R5等卡均为改版，售后

难保障）。R4 80–100RMB当心假卡较多。

●3.DSTT 支持SDHC

游戏兼容性非常好，自制软件一般，官方更新快，可以运行两种内核，最重要的是便宜！DSTT 95 120RMB

●4.SC DS ONE 支持SDHC

有即时存档和及时攻略的功能，是目前最强的烧录卡，支持DSTT等三种内核，官方更新勤快，人员也很专业（solt2端目前还在更新的厂只有SC了），缺点是官方内核不支持长文件名存档，需要修改。SC DS 145–180RMB

●5.AK 2 支持SDHC

目前支持两种内核，界面华丽，不过过渡性较差，R4存档需要修改文件名，普遍反应游戏兼容性没有A K+好。AK 2 140–160RMB

●6.EZ5（EZ5 P支持SDHC）

触摸式选择，和SCDS类似moonshell的菜单，功能较全，没有特别大的缺点，游戏兼容性不错，官方反应速度快，目前全面更新为EZ5 P，各位不要买到EZ5。EZ5P 150–170RMB

ps:以上价格均为淘宝价。

使用部分

Q：平时使用的使用应该注意哪些方面？

A：因为NDS具有两个屏幕的功能，所以在主机翻开和盖上的时候不要太过用力，这样是很容易产生“断轴”的；开关机时轻轻拨动开关，小心断裂；NDS的下屏为触摸屏，为了好好爱护屏幕不想及早换屏的话最好有DS防护贴膜而且在游戏时也不要因过度沉迷于游戏而忽略点触的力度；DS内含有精密元件，要外出使用的话应尽量注意避免暴晒、进水或者发生剧烈碰撞。

Q：DSL上下屏都贴膜合盖会不会挤压屏幕？

A：当然不会，屏幕的贴膜都是很薄的，完全不会影响到NDSL的正常闭合。

Q：按键失灵了怎么办？

A：虽说NDS主机采用触摸屏设计，在按键上一定程度上替代了十字键和功能键，但还是有很多游戏会使用到这些非常频繁的按键。任何电子类物品的按键都有使用寿命，几万次、几十万次这些都是说报废，一般来说按键在玩家游戏一段时间以后（时间还是较长）玩家会感觉按键比以前松，甚至经常长时间使用还会出现有按键的失灵现象。当出现这个问题后，玩家不用过于担心，由于按键是由橡胶垫和电子触点控制的，这类问题在橡胶垫老化之后是不可避免会出现的。如果是行货机，玩家只需要将机器带到保修处，进行常规的更换就可以了。还有一种情况是经过剧烈震动后，橡胶垫位置的移动错位也会导致按键的失灵，如果玩家买的不是行货而且觉得拿去外面JS处太麻烦，也可以自己行拆开主机对橡胶垫的位置进行调整。当然，多自己的动手能力没什么信息的玩家还是建议多走几步去游戏店让JS进行修理，50块钱搞定。

Q：心爱的NDS主机进水了怎么办？

A：常在河边走，哪能不湿鞋，因NDS携带方便所以许多玩家经常都是走哪带哪，对于这些玩家来说就不保证自己的爱机不会掉进水里，将饮料倒进NDS的事笔者听过很多了，什么奶茶、可乐、矿泉水...等等，甚至还有将NDS掉进马桶里的。NDS说明书上进行了很明确的说明，NDS主机是不防水的。但世事难料总有不小心的时候，如果你的NDS进水，你要做的第一件事儿就是断电！如果你的主机本就不在开启状态是最好的，如果在开启状态一定要迅速关闭。确定关闭电源后，要赶快将水擦干，并将电池拆卸下来。由于玩家只能将表面的水擦干，但主机内部的进水则很难处理。如果不会拆卸主机，则推荐玩家用电吹风风干，不过注意虽然可以用热风，但是尽量远离主机，否则高温容易对主机的外壳和屏幕造成损伤。

在不完全确认主机内部的水分有没有蒸发完之前，可千万不要尝试开机，如果板子上还残留有水份，开机只会造成主机短路或板子彻底报废。

Q：DSL充满电一般需要多长时间，能使用多长时间，怎样使用能使电池的寿命延长？

A：DSL一般来说3个小时左右就可充满电，在3级亮度、音量适中的情况下可使用8、9个小时。由于DSL电池是锂离子电池，所以前3次必须充满12个小时的说法是可以不用理会的，充满了就行，在电池电量即将耗尽亮起红灯后电量一般都在10% 30%之中，此时最好马上进行充电，不然在电量不足的情况下使用储存卡的内容和自动断电都很有可能损坏储存卡。而且为了延长充电次数不要无故在绿灯状态充电。如果长期不使用电量也最好维持在60%左右。

Q：DSL在满电的情况下可以玩多长时间游戏？

A：DSL的背光可以进行4级亮度的调节，2级亮度下运行DS游戏能支持8个小时左右。

Q：刷机时需要插着电源吗？

A：NDSL不同于NDS，其电源进行了改进，如果NDS的电池掉了，即便当时插着电源，主机也会断电，NDSL只要是插着电源，哪怕电池取掉也不会断电，所以在刷机前一定要接好电源，防止中途万一电池滑落导致断电。

Q：为何有些游戏烧写到卡带中，运行时会出现白屏？

A：有的游戏加有片头（比如一些汉化版的游戏），在添加时，会提示是否去掉片头，如果要使用软复位和金手指功能，则必须把片头去掉。但有个别游戏如果去掉片头会造成白屏、死机等情况，对于这种游戏不能去片头，不能使用软复位和金手指功能。

Q：为什么开机后不进行任何操作（任何按键和触摸）.机子自动进入NDS游戏而不显示系统菜单(此情况并不是每次都出现)？

A：到选项中设置一下，不要把机器设置成自动模式。自动模式：nds和gba游戏都插的时候，nds优先。gba游戏单插的时候自动进入。卡槽都空，进入系统。即使设定了自动模式，只要在开机的时候，在白色画面还没出现前，按"start"不放,之后就可以进入系统画面。

Q：能用烧录卡玩GBA游戏么？我看有人说不能存盘，有解决办法么？

A：可以,SC玩GBA游戏可以即时存档,但是烧录卡和NDS本身对GBA只是兼容,某些游戏运行还是有问题。

Q：NDS上的其他机种模拟器多么？效果如何？

A：NDS上模拟器FC比较好，但NDS本身的游戏很多已足够玩家玩了。

Q：NDS能模拟FC和SFC吗？能播放MP3和电影吗？能看图和电子文档吗？

A：这些功能通过SD和CF等设备以及对应的应用程序都可以办到。播放电影目前功能尚不十分健全。

Q：NDS能联机游戏吗？怎么联？

A：绝大部分NDS游戏都有这个功能，只要游戏有这功能就能有效范围里与朋友进行无线通信。当然，也可以借助无线路由器进行网络通讯，也就是常说的WIFI。

Q：什么是刷机？怎么刷？花钱吗？

A：刷机是让NDS能玩D卡的办法，危险系数小；最好最安全的办法就是找买主机的游戏店BOSS帮刷；刷机一般都不收钱的，遇到要求收费的请换另一家。

Q：更新NDS内核有什么用？

A：完善NDS运行D版游戏的细节操作，给部分游戏打补丁。

Q：刚买好DS和R4+TF卡玩游戏没问题了，每次换不同游戏都需要关机在选新游戏的吗?还有就是如何看电影和听MP3?关于DS的刷机又有什么用处？

A：R4具有软复位的功能,如果你的软复位有打开,那么进入游戏后按R+L+A+B+Y+x键就可以回到菜单了,在游戏菜单中左上角有个R键,点一下要边成绿色才可以使用复位,至于看电影和听MP3就更容易了,MP3直接装进卡里面就行,电影要DPG格式才可以观看,我们下载的R4内核里面自代MOOLSHELL播放软件,电影和歌曲最好建立相应的文件夹,方便管理,要是不明白可以查看R4的官网WWW.R4DS.COM，刷机是没用的，对现在SLOT1端烧录卡来说，刷机是给SLOT2端的烧录卡用的，比如M3。G6，等，刷机的意思就是让机子从GBA端的烧卡读取DS游戏，DS游戏机本身不允许从GBA端读取DS游戏的，刷机以后就可以了。

Q：如何防止NDSL刷机失败？刷机成砖头的NDSL有救吗？

A：目前尚没有经过验证能完全防止刷机失败的方法，所以唯一一个算得上比较保险的方法就是在刷机前将SL1焊接起来，这样就不会在刷机过程中出现断电等状况。

刷机失败会因具体情况不同产生不同效果，目前NDS Lite刷坏机会呈现三种状况：

●1.如果是刷到1%断的可马上按住"A+B+START+SELECT"键开机继续刷。

●2.如果断后已不能开机，绿灯也不亮的，说明是电路板上F1，F2保险烧了，只要拆开机用电烙铁短路它们就行。

●3.还有一种情况，这个也是最麻烦的，就是第一种情况不能继续，可绿灯却是亮的，这就说明机子的BIOS完全坏了。

如果是这样又怎样挽救呢？步骤如下：

你需要准备一个刷过机的NDSL，我们暂且简称它为A，其BIOS简称A.Bios

刷坏了的NDSL，我们简称B，其BIOS简称B.Bios。

我们先将A.Bios，B.Bios都取下来。很好取，一拔就下来了。接着将A.Bios换到B上面去，这时B就可以开机了，运行FlashMe程序，等待按X B X B键，这时B别关机，带电将B.Bios换回到B上，这时按再X B X B按一般刷机过程，重写B.Bios，这样就可使B.Bios被重写而你的NDSL就复活了。

ps:这种方法就像是对电脑上的BIOS修理同样的道理，方法跟带电换BIOS一样）

●难点：要有另外一台好机，还得多一个人帮手，不然一个人的手是肯定不够用的。因为还要在这个过程中扶住电池不能断电。目前已有人用第三种方法救活了一台砖头。

Q：怎样调整触摸屏？

A：当你有一天发现你的触控笔总是点不准下屏按纽的时候你就需要对你的下屏进行校准了，干活之前要把你的烧录卡和游戏卡统统拔掉，在什么都不插的情况下开机。

开机以后出现NDS第一个画面（有www.nintendo.co.jp字样），点一下，进入。

在最下面的中间有一个NDS模样的图标，使用触控笔点击图标进入屏幕校准菜单。

接下来我们就可以进行屏幕的校准了，点击最左边像橙色准星一样的图标。

这时下屏幕会出现一个横纵坐标线，在其交叉点上有一个红点，跟随着点击屏幕中的红点，直到结束，接着确认，就校准完毕了，完毕之后关机，重新插入游戏或者烧录卡后就可进行游戏了。

WIFI通信部分

Q：WIFI需要什么设备？

A：WIFI功能就是远程联机，联机就得通过一个终端进行信号的接收与发射，无线AP可以说就是主机的一个终端。所以，要使用NDSL的WIFI功能，就得先准备一个无线AP。当然，还需要你的电脑能连接上互联网。

原理是，信号由A玩家的NDS发出到达无线AP后，经无线AP将无线信号转换成有线信号，通过互联网传输到B玩家的无线AP中，然后再发送到B玩家的NDS上，这样AB两玩家就实现了联机。

Q：那什么又是无线AP？如何选择购买无线AP呢？

A：无线AP又叫无线接入点，相当于一个微型的发射塔或信号转换器，最大的就跟我们用的"猫"差不多。无线AP又分为无线路由器、不带路由功能的无线纯AP以及USB无线AP三种。这三种无线AP在功能、价格和大小上都各有优势，购买时需根据自己的网络情况和经济实力综合考虑。

Q：怎样连接WIFI？

A：我们用得最多的就是神卡，现在就以神卡（USB无线AP）为例。

在进行设置之前要先看看自己的网络类型，在网上邻居一查看网络连接里去，看看有没有宽带连接。如果电脑每次上网需要点击宽带连接，那就参照下面的外网设置。如果没有宽带连接，只有本地连接，开机就可上网，那就参照内网设置。

使用WI-FI的设置方法如下：

一.外网设置

●1.硬件连接：

首先是神卡，但我们先不要将神卡插在电脑上，将神卡一起的驱动光盘安装完毕后再插上神卡，将其与电脑连接上。

●2.电脑设置：

1）进入网上邻居接着点击查看网络连接,然后右键单击击宽带连接,属性一高级,设置共享。

2）可看见电脑任务栏的右下角新出现了一个神卡图标,双击进入神卡设置窗口。在神卡设置的模式中选择无线基地台(Access Point)。

3)回到电脑的网上邻居一查看网络连接界面，右击无线网络连接一属性，选中"Internet协议（TCP/IP）"项一属性，IP地址填入192.168.0.1，子网掩码255.255.255.0。确定退出。

4)关闭电脑防火墙

5)开始一运行 CMD,弹出命令提示符后输入ipconfig/all后回车,在命令显示框中的记录自己显示的上网DNS服务器地址。以宽带连接的DNS服务器为准,之后弹出一次神卡重新连入。

●3.DS端设置

1)进入支持WIFI的游戏，比如马里奥赛车。

2)点击NINTENDO WFC,进入之后点击NINTENDO WFC SETTINGS进入WIFI设置窗口。

3)点击左边的Nintendo WI-FI Connection Settings。

4)在上面三个中任选其中一个。

5)选择Search for an Access Point。

6)这时开始搜索，搜索出一个无线连接，A键继续。进行测试。

7)测试成不成功都无所谓，点击READY进行手动设置。

8)两个Auto-obtain都选NO。IP Address(IP地址)填写192.168.0.5最后一位除了1以外2到254都可以,只要不冲突就行。Subnet Mask（子网掩码）255.255.255.0。Gateway（网关）填写刚设置的神卡的IP-192.168.0.1。Primary DNS（主DNS地址）填写刚才记下的DNS服务器地址，Secondary DNS （副DNS地址）可填可不填。

9）点Test Connection进行测试，测试通过后保存（Save Setting）即可。

10）返回NINTENDO WFC窗口，点选第一个就可以进行WIFI联机了。（看上去很复杂但庆幸的是WIFI设置只需这一次，成功之后以后每个游戏都可以联机不用再这么设置了，但前提是游戏有WIFI功能）

二.内网设置

与外网设置不同的地方在于电脑上的设置。第一步共享的是本地连接。在设置中需注意192.168.0.1是否有被本地其他机器占用，如果被别人的机器占用就要修改其电脑的IP或者修改自己神卡的IP。如果是被自己电脑占的IP的话就简单了，将电脑IP设为自动获取就行。最后以本地连接的DNS服务器为准。其它设置都与外网设置相同。需要注意的是：1.不要经常拔插神卡。否则有可能出现很多影子网卡。神卡不用时最好禁用无线连接，用的时候再开。2.关于提示没有信号的问题，这是由于你的NDS没有联机造成的。平常不用的时候禁用无线连接就好。

如果联机中出现NDSL无法搜索到可用Access Point。这有可能是路由器当机造成的，察看路由器的System灯是否一直闪烁，若未闪烁，就说明路由器工作不正常，往往重新启动一下就可以了。如果路由器是正常工作的话，就去看看是否是将路由器速率设定成了108Mbps Static，因为神卡在设定为static模式后只有支持'速展'模式的无线网卡才可正常连接，如果是108Mbps Static的话就需将路由器速率改为108Mbps Dynamic。

如果上述两个原因都不存在，而NDSL仍不能搜索到网络，可以看看当时配置路由器时，是否设置了MAC地址过滤，NDSL的MAC地址不在生效列表里的话，即使连上也会被BAN掉。如果NDSL搜索到网络但无法接入，因为NDSL是默认为自动取得IP的，如果你的路由器的DHCP服务未打开，会造成NDSL无法取得合法地址，需启动路由器DHCP服务。

还有就是在搜索中同时搜索到数个采用SSID广播的网络，选择一个后无法接入，这种情况是由于楼上楼下的邻居也使用了无线路由器，而且恰巧使用的是同一个品牌又没有修改默认SSID，就会发生明明搜到了网络但无法输入正确WEP密码的情况，要想解决这种情况，只需将自己路由器上的SSID更改，重新搜索就可连接。

NDSL软件部分

NDS(L)液晶屏坏点检测程序

玩家在购买新机器的时候往往因经验上的不足不容易分辨屏幕的坏点亮点。通过下面的这个液晶屏的测试程序就可轻松的发现屏幕上的瑕疵，使用各种纯色的背景，不仅连颜色异样的小点很容易区分外上下屏的偏色也将一清二楚。

使用方法：鉴于广告嫌疑，不提供下载地址，在网上搜索TestLCD就可找到，将TestLCD.nds解压至卡中，然后在烧录卡上运行。WIN2卡可直接运行，M3卡选择游戏后按START启动，EZ4卡需要将文件改名为TestLCD.nds.gba。

就目前来说，给NDSL刷机的技术是十分完美的，除了实现免正版卡引导玩烧录卡外，同时还实现了四级亮度的调节，所以只要有条件刷机的玩家，都可以自己的NDSL刷成FLASHME，这样不仅节约了购买PASSME2的开支，还可以调节亮度达到省电的效果。如今支持可调节NDSL亮度的FLASHME V7 DS LiTE正式版发布，在网上了找到。

之前虽然可以用BOSS的FLASHME V6等刷机，但是却没有亮度调节功能，直到网络上出现FLASHME的修改版“FLASHME LITE”，此版本由普通的FLASHME修改而成，最大的特点就是支持NDSL调节亮度，一时间掀起一股NDSL刷机风。之后不久FLASHME作者又发布了FLASHME V7的正式NDS LITE专用版，而现在NDSL刷机全部都用FLASHME V7了。

从目前来看，FLASHME V7在使用中没有什么问题，当然了，还是无法实现待机功能，所以要想实现待机功能，还是需要准备一张正版卡。下面说说准备工作。硬件方面，我们需要以下物品：NDSL，目前所有的NDSL都可以刷机。PASSME2设备，由于NDSL必须要PASSME2设备才能引导，所以必须要是PASSME2内核或者可以升级到PASSME2内核的PASSME引导卡才能够成功让NDSL运行FLASHME程序，例如：Superpass2、EZPASS2、PASSKEY2、PASSME2增强版、PASSCARD2，Spritekey（原本不支持，但是现在GBALINK官方推出了刷机线，所以也可以让Spritekey升级成PASSME2内核）等，最普通的PASSME（也就是那种非常简陋的，没有外壳的版本）以及在市场上较流行的那款由EWIN发售的PASSME都可以用刷机线升级成PASSME2内核。

烧录设备可以使用如SC SD、M3-SD、EZ FLASH、GBALINK等。如果是普通的GBA烧录卡，只要支持GBA单卡模式，那么也可以刷机。铅笔或者金属起子等用于短接SL1的设备，在这里推荐2B的铅笔，从使用使用来看，它的效果最好，甚至要比金属起子的效果都还要好。笔者从去年到现在，刷机超过100台，没有任何哪台出现问题。

软件准备方面，FLASHME V7版，毫无疑问是必备的。如果没有它，就是巧妇难为无米之炊了，目前分为没有健康提示和有健康提示两个版本。不过有些朋友没有NDS专用烧录卡，所以大家在下文件的时候注意GBA烧录卡可否使用。

还有就是PASSME2的设置文件，由于本文的重点是NDSL刷机，所以PASSME2的设置等流程就忽略不谈，读者若有不懂可以查阅相关如SUPERPASS2、EZPASS2、PASSME2增强版的使用方法。

下面说一说刷机步骤。

一、烧录卡的设置步骤：

我们以Supercard为例，将Superpass2的设置文件拷贝到SD卡里面，比如引导用的正版卡是银河战士弹珠台，那么就可以把AP2E-0.gba以及AP2E-0.sav这两个文件拷贝到SD卡里面，然后将FLASHME文件也拷贝进去，而普通的烧录卡则是将FLASHME文件烧录进入，然后再烧录AP2E-0.sav这个存档文件就行。需要注意的是，倘若是GBA烧录卡而非NDS烧录卡，则需要将FLASHME文件转换成GBA格式。

二、PASSME2的设置

在刷机的过程中还有一个比较重要的步骤，用PASSME2引导NDSL进入NDS模式。所以首先我们应该设置好PASSME2以便成功的进入NDS模式，但是由于篇幅问题所以不能详细介绍PASSME2的设置，所以请玩家依据自己的PASSME2设备使用不同的设置方法，以Superpass2为例，按照以下方法进行设置：

1、下载并安装好Superpass2软件后将Superpass2连接到刷写器，然后刷写器插进电脑的打印机接口，用USB线将刷写器与电脑的USB接口连接起来，用USB口为刷写器供电。

2、运行Superpass2，选择适合自己正版卡的代码并用其刷写Superpass。

3、到Superpass2的安装文件夹内找到正版卡所对应的GBA文件以及存档，比如AP2E-0.gba以及AP2E-0.sav，将其拷贝到SD卡或者烧录到烧录卡内。

4、在GBA模式下运行AP2E-0.gba，马上关机，然后迅速插上Superpass2并开机，这时候NDSL会自动进入NDS模式，这时候可以刷机了。

三、刷机实战

全部设置完毕后，就可开始刷机了，刷机前检查一下：NDSL是否已接上了电源、NDSL的电池盖是否已经打开、NDSL是否已经进入NDS模式，也就是可以运行FLASHME程序或者已经运行了FLASHME程序。全部ok，开始刷机。

点击进入FLASHME程序，我们可以看到“DS LITE”字样，这说明是NDSL的专用版，按下“XBXB”键，此时就会出现一个进度提示，初期是0%，这个时候可以就需要用铅笔或者金属起子将NDSL的SL1短接了，在这里还要专门给大家讲一下NDSL的SL1，于NDS不同，NDSL的SL位置稍微变化了一下，现在移动到电池仓的下方，看到左边的两个小孔了吗？最左边那个小孔就是SL1了，刷机的时候需要用导电物品将其短接起来，这样才能够让进度条开始走动，一直停在0%可是刷不了机的。

在刷机过程中会可能出现进度停住的现象，这种情况有可能是SL1没有短接好，注意再次短接就可以继续让进度走动。当进度达到100%时我们就刷机成功了。注意：当进度未走到100%时千万不能关机，否则直接导致刷机失败、NDSL变砖！

刷机完成后将电池盖合上，之后就可以使用烧录卡玩游戏了，最后测试NDSL内部其他功能有无异常。

近期游戏解疑

《孢子》(Spore)

Q：无限招小弟技巧

A：只要玩家成功招募以后，只要在笑脸周围一出现黄色星星就马上向旁边移动（只要对话模式消失就好），成功的话你会发现小弟还是跟着你，而小弟窗口显示还是空的，按照此法可跟部落模式一样，招一大群小弟。

Q：银河中心的"彩蛋"——生命权杖获取方法

A：银河中心是一个天体，进入银河中心后，会出现一段动画，在一段长时间的对话之后，就可以得到生命权杖了，效果是直接提升星球的等级，例如T0的星球你使用之后就能直接变成T3。

Q：开始飞到太空的一个任务，到一个星球上找飞船残骸，雷达也打开了，可就是怎么都找不到啊？

A：这里主要靠听声音，当声音的节奏越快就找到了。另外也可以看飞船旁边的白色光波。

Q：肉食生物上岸后咬口植物就吐？

A：肉食生物是不能吃植物的，只能靠吞食其他生物生存，当其头上出现肉食图标时，就表明它已进入饥饿状态，需要攻击其他生物后，将其吃掉补充生命和饥饿度。

Q：在岸上如何与其他生物进行联盟？

A：在生物进化时，可以在其身上选择添加各式的具有不同功能属性的身体部件，绿色的4个属性部件就与外交的成功率息息相关，部件当然是越全越好，装上新部件新出生的小宝宝就可以学习动作，在以后与对方联盟时，可按1—4中相同的动作按钮做动作即可，当两边的关系进度条合拢后，上升友好度直至出现绿色笑脸，结盟成功。可以在其巢穴回复血量。

Q：为什么进入部落时代，屏幕中央出现黄色字样，画面卡住？

A：这是系统在教你如何在部落时代进行视角转换操作，例如同时按住左右键可进行镜头的旋转，单击右键可平移镜头，左键框选族人等。

Q：部落时代如何联盟？

A：得先在自己的部落中建造相应的设备提供设施，例如装备号角或喇叭的设施，建造完毕后选择族人右键单击设施即可装备相应的乐器，在外交时依照对方头顶出现的符号，按下相应的数字键就可以了。

《节奏天国 黄金》

Q：节奏天国难度关卡的技巧

A：其实最直接最简便的方法就是如果你在哪关卡住打不过去了，失败三次之后就可以去最左边的咖啡馆里坐坐，和里面的服务员对话讨论当前情况之后，你就可以以“平凡”的评定顺利过关。这是一个让节奏菜鸟也能玩到后面的游戏的设定。(以下介绍稍有难度的关卡)

●4－1

吃馒头，这一关与之前演唱会有点出入，当提示音为YOYO的时候表示要快速连点2次，当提示音为＂1，2，3，4（中文发音）＂的时候，表示连点4次。

●5－2

吉他组合演奏，在这里困住很正常，多练习几次。

●6－2

正与反，这一关很考验你的音乐反应能力，注意旁白的声音提示连点2次就能转身，左屏是陷阱，会干扰你的节奏，还是不看为好。

●6－3

吉他LIVE，记得停下的时候要点住屏幕，后半合奏的部分只能靠记。

●6－4

空手道之家，和GBA上的差不多，NDS上多了＂踢＂这个动作，当飞来的是木桶时，记得按住划一次。

第6关后会增加一个新游戏（滑板），并出现新的4大关，内容都是之前的关卡的加强版，时间变长，要求增加，节奏加快，判定更严格等等，且各大关的最后小关的混合不再是前4个的混合，而是多首曲子的混合。

●8－1

打乒乓，速度和时间同时增加了2倍，要命的是画面还会不断的变换，高速球需连续4回，丢3个球以上基本就是不能过了，节奏啊节奏！

●8－2

机器人加油站，同1－3，新增加了很小个头的机器人，节奏要求较高注意油别加过头，后期画面会完全变黑，此时根据节奏注意机器人的眼睛。

●9－5

需注意的是出现石雕像的地方有2个陷阱。

●10－4

电吉他LIVE，比之前的新加入了一个要求，记得当出现变音的时候，要按R键。

所有曲目的混合版本，而且令人汗颜的是此关不能在咖啡屋跳过，只有慢慢熬咯！

●隐藏关卡：

滑板关卡：这关很容易失手要做到心无旁骛，掌握音效节奏，不要理会字幕的干扰，尽快习惯镜头的切换，需注意的是跳跃需要蓄力才能跳起来。

《蓝龙 Plus》

Q：[illegible]

A：苍玉封印宝箱钥匙很好拿到在流程中的普通保箱中获得；翠玉封印宝箱钥匙可去キューブ上层那里有一个紫水晶宝箱，里面有钥匙；黑曜石封印宝箱钥匙在完成合成任务10后得到；紫水晶封印宝箱钥匙可在船的墓场水中那里的普通宝箱中得到；红玉封印宝箱的钥匙可用先前拿到的苍玉封印宝箱钥匙打开铁的岛中的苍玉封印宝箱中得到；而金刚石封印宝箱钥匙在爆弹制造工场中的黑曜石封印宝箱内获得。

●1.苍玉封印宝箱：分支点、冻结エリア、船的墓场、铁的岛、巨大思考机关、メカロボ工场、斗技场、爆弹制造工场、思考机关中心

●2.翠玉封印宝箱 ：王家之墓、古代的烧却炉、机械仕挂けの施设、船的墓场、モンスター牢狱、メカロボ工场、爆弹制造工场、思考机关中心

●3.黑曜石封印宝箱 ：古代发电场、铁的岛、召使ロボの街、左脑エリア、爆弹制造工场

●4.紫水晶封印宝箱：キューブ上层、王家之墓、古代人的墓、机械仕挂けの施设、爆弹制造工场、思考机关中心

●5.红玉封印宝箱：キューブ上层、古代人的墓、冻结エリア、机械仕挂けの施设、铁的岛、巨大思考机关、斗技场、爆弹制造工场、思考机关中心

●6.金刚石封印宝箱 ：古代发电场、机械仕挂けの施设、船的墓场、巨大思考机关、メカロボ工场、右脑エリア

《新牧场物语 符文工厂2》

Q：与所有人物结婚达成

A：所有MM的爱情事件都是在揭示版上进行，基本上，每增加一个桃心就会出现一个事件（也不排除不出现的）。要想与自己有爱的MM结婚，必须使其好感度很高才可以触发。

当然每个MM结婚都得有结婚信物，10心后交给她们或完成相应事件即可，以下是所有MM的结婚条件达成。

●マナ

本游戏的女主角，最后一个事件后完成接受她老爸杂货店老板的决斗任务胜利后取得信物：婚约指轮。

●ロザリンド

豪宅的千金大小姐，完成该人物的所有事件后，她哥哥会在自己的房间时对话，这时用9个番茄换100本のバラの花束（信物）。

●ドロシー

医院的护士MM，同样需要先完成所有事件，然后完成她爸教皇的事件就可取得信物：祝福のペンダント。

●アリシア

占卜师，无须附加任务，只要完成其最后一个事件后就可获得信物：水晶球，交给她即可。

●セシリア

豪宅的女佣，在之前的8心事件中可取得信物：まるい石，完成10心事件后约会时交给她即可。

●ジュリア

漂亮的温泉MM，在完成8心事件时，需将取得的粉红矿石交给行商人ユエ，花10000G和3天时间打造信物：思い出の指轮

●ユエ

行商人，只要完成9心事件后就可取得信物：ユエ特制引换券

Nintendo DS 2008 销量排行榜

注：本排行榜统计日期截止于2008年9月下旬

名次	游戏	厂商	发售日	首周销量	累计销量
1位	口袋妖怪 钻石 珍珠	Pokemon	2006-9-28	1,586,360	5,571,456
2位	新超级马里奥兄弟	任天堂	2006-5-25	865,024	5,274,265
3位	DS脑锻炼2	任天堂	2005-12-29	416,124	4,899,012
4位	动物之森DS	任天堂	2005-11-23	335,425	4,726,538
5位	DS脑锻炼	任天堂	2005-12-8	224,411	3,200,579
6位	马里奥赛车DS	任天堂	2005-12-8	224,411	3,194,908
7位	英语泡菜	任天堂	2006-1-26	231,770	2,103,962
8位	任天狗	任天堂	2007-11-8	242,195	1,763,496
9位	马里奥聚会DS	任天堂	2006-10-26	205,733	1,568,648
10位	大人的常识力训练DS	任天堂	2005-6-30	52,525	1,525,221
11位	头脑学堂	任天堂	2006-12-28	633,084	1,467,179
12位	勇者斗恶龙怪兽篇Joker	Square Enix	2006-12-28	833,084	1,467,179
13位	口袋妖怪迷宫 时/暗之探险队	Pokemon	2007-9-13	583,713	1,397,037
14位	俄罗斯方块DS	任天堂	2006-4-27	208,422	1,280,019
15位	勇者斗恶龙4 被引导的人们	Square Enix	2007-11-22	601,737	1,202,569
16位	勇者斗恶龙5 天空的新娘	Square Enix	2008-7-17	679,442	1,140,199
17位	触摸 瓦里奥制造	任天堂	2004-12-2	117,677	1,136,255
18位	电子宠物蛋Tamagochi	Bandai Namco	2005-9-15	107,499	1,110,046
19位	超级马里奥64DS	任天堂	2004-12-2	120,062	1,102,832
20位	星之卡比 参上！多罗奇团	任天堂	2006-11-2	151,147	1,095,781
21位	时尚魔女DS Collection	SEGA	2006-11-22	425,380	1,055,812
22位	最终幻想3	Square Enix	2006-8-24	501,701	1,008,230
23位	口袋妖怪 白金	Pokemon	2008-9-13	967,675	967,675
24位	耀西岛DS	任天堂	2007-3-8	254,523	896,814
25位	赛尔达传说 幻影沙漏	任天堂	2007-6-23	288,282	885,177
26位	DS眼力训练	任天堂	2007-5-31	106,310	881,126
27位	雷顿教授与不可思议的小镇	LEVEL5	2007-2-15	119,816	880,195
28位	DS料理指南	任天堂	2006-7-20	117,332	876,246
29位	雷顿教授与恶魔之箱	LEVEL5	2007-11-29	307,771	819,364
30位	Jump终极全明星大乱斗	任天堂	2006-11-23	169,740	789,445
31位	电子宠物蛋Tamagochi 2	Bandai Namco	2006-7-27	181,549	780,711
32位	口袋妖怪迷宫 青之救助队	Pokemon	2005-11-17	134,776	767,578
33位	节奏天国Gold	任天堂	2008-7-31	227,718	710,358
34位	口袋妖怪战队	Pokemon	2006-3-23	189,314	649,980
35位	谁都能玩的游戏大全	任天堂	2005-11-3	64,994	630,777
36位	汉字检定DS	Rocket C	2006-9-28	67,153	621,885
37位	最终幻想4	Square Enix	2007-12-20	308,794	612,044
38位	英语泡菜2	任天堂	2007-3-29	50,103	610,901
39位	流星洛克人 飞龙/天马	CAPCOM	2006-12-14	77,152	593,675
40位	口袋妖怪战队2	Pokemon	2008-3-20	243,271	576,467
41位	200万人的汉检	IE Institute	2006-11-9	30,570	571,715
42位	Jump全明星大乱斗	任天堂	2005-8-8	202,139	549,265
43位	最终幻想12 亡灵之翼	Square Enix	2007-4-26	289,325	524,009
44位	逆转裁判4	CAPCOM	2007-4-12	240,275	515,417
45位	加油 我的家计日记	任天堂	2007-7-12	50,550	510,096
46位	马里奥篮球 3对3	任天堂	2006-7-27	103,866	498,021
47位	太鼓达人DS	Bandai Namco	2007-7-26	89,158	465,306
48位	健康应援配方1000	任天堂	2006-12-7	44,298	431,003
49位	马里奥与路易RPG2	任天堂	2005-12-29	133,229	417,391
50位	富豪街DS	Square Enix	2007-6-21	140,560	413,537
51位	FFCC 命运之轮	Square Enix	2007-8-23	206,439	389,845
52位	DS美文字训练	任天堂	2008-3-13	70,883	370,363
53位	文字谜语词典DS	Bandai Namco	2007-3-15	78,222	364,198
54位	口袋妖怪DASH	Pokemon	2004-12-2	50,011	348,376
55位	太鼓达人2 七岛大冒险	Bandai Namco	2008-4-24	60,250	335,772
56位	桃太郎电铁DS 东京与日本	Hudson	2007-4-26	71,825	334,044
57位	大合奏 兄弟乐队DX	任天堂	2008-6-26	122,183	327,900
58位	马里奥与索尼克at北京奥运会	任天堂	2008-1-17	90,793	325,647
59位	龙珠Z 舞空烈战	Bandai Namco	2005-12-1	42,280	317,078
60位	触摸卡比	任天堂	2005-3-24	72,102	315,211
61位	DS阴山 电脑反复计算	小学馆	2006-12-7	12,447	308,595
62位	马里奥对大金刚2 迷你军团大行进	任天堂	2007-4-12	83,617	306,176
63位	噗哟噗哟	SEGA	2006-12-14	48,849	304,618
64位	牧场物语 共建小岛	Marvelous	2007-7-2	70,980	304,348
65位	史莱姆大冒险2	Square Enix	2005-12-1	43,995	293,970
66位	口袋妖怪管理员	Pokemon	2006-10-20	46,910	293,807
67位	流星洛克人2 狂战士与恐龙	CAPCOM	2007-11-22	83,744	291,962
68位	怪盗瓦里奥 七面怪杰	任天堂	2007-1-18	87,731	289,872
69位	最终幻想战略版A2	Square Enix	2007-10-25	158,408	287,871
70位	圣剑传说 玛娜之子	Square Enix	2006-3-2	105,534	281,083
71位	超级机器人大战W	Banpresto	2007-3-1	172,190	278,027
72位	魔术大全	任天堂	2006-11-16	23,463	277,815
73位	口袋力量棒球10	KONAMI	2007-12-6	47,207	274,362
74位	逆转裁判 复苏的逆转（廉价版）	CAPCOM	2006-6-15	10,898	266,716
75位	拼图DS	任天堂	2007-1-25	68,329	266,641
76位	SD高达G世纪 交叉火力	Bandai Namco	2007-8-9	126,694	263,076
77位	德比赛马DS	Enterbrain	2008-6-26	147,158	261,087
78位	脑内IQ测试DS	SPIKE	2006-12-21	61,496	258,476
79位	250万汉检+成语辞典	IE Institute	2007-11-1	12,579	258,340
80位	汉检DS2+常用汉字辞典	Rocket C	2007-9-27	23,100	242,570
81位	DS文学全集	任天堂	2007-10-18	39,356	240,231
82位	汀格尔的卢比乐园	任天堂	2006-9-2	45,988	234,862
83位	火纹 新暗黑龙与光之剑	任天堂	2008-8-7	147,704	229,177
84位	平成教育委员会DS	Bandai Namco	2006-12-21	38,933	226,124
85位	逆转裁判DS2	CAPCOM	2006-10-26	22,428	226,059
86位	NARUTO最强忍者大集结3	TOMY	2005-4-21	66,897	220,928
87位	押忍！奋斗！应援团2	任天堂	2007-5-17	62,936	218,248
88位	数码怪兽物语	Bandai Namco	2006-6-15	44,932	217,986
89位	Wish Room 天使的记忆	任天堂	2007-1-25	61,336	212,712
90位	纯真传说	Bandai Namco	2007-12-6	106,733	210,697
91位	我们是化石挖掘者	任天堂	2008-4-17	39,666	210,487
92位	暴风传说	Bandai Namco	2006-10-26	83,298	205,541
93位	电子宠物蛋Tamagochi 3	Bandai Namco	2007-9-27	48,319	204,744
94位	TOEIC TEST DS测试	IE Institute	2007-3-29	14,518	199,793
95位	捕捉！触摸！耀西！	任天堂	2005-1-27	52,407	197,337
96位	超级碧奇公主	任天堂	2005-10-20	29,164	196,641
97位	机器猫棒球DS	Bandai Namco	2007-12-20	96,454	196,621
98位	不可思议的迷宫 风来的西林DS	SEGA	2006-12-14	79,932	195,052
99位	模拟城市DS	EA	2007-2-22	50,632	193,826
100位	美妙世界	Square Enix	2007-7-27	81,326	192,955

101位	甲虫王者	SEGA	2005-12-8	29,394	191,388
102位	数码怪兽物语 日照/月光	Bandai Namco	2007-3-29	72,308	185,110
103位	世界足球胜利十一人DS	KONAMI	2006-11-2	51,491	181,216
104位	大金刚 丛林攀爬者	任天堂	2007-8-9	38,229	179,452
105位	古代王者 恐龙之王	SEGA	2007-11-22	53,358	174,508
106位	逆转裁判3	CAPCOM	2007-8-23	64,860	170,826
107位	传说的斯塔菲4	任天堂	2006-4-13	53,879	167,345
108位	DS西村京太郎悬疑系列	TECMO	2007-10-11	43,645	166,476
109位	大合奏！兄弟乐队	任天堂	2004-12-2	32,272	164,166
110位	PUZ系列Vol. 3 数独	Hudson	2006-3-23	6,000	163,037
111位	三国志大战DS	SEGA	2007-1-25	83,011	162,765
112位	宠物蛋Tamagochi 天睛记	Bandai Namco	2007-3-29	37,929	161,906
113位	开花吧！小小机器人	任天堂	2007-7-5	50,402	160,376
114位	口袋力量棒球9	KONAMI	2006-12-7	21,801	157,348
115位	大家的DS学堂 完美的汉字力	TDK Core	2006-7-20	14,859	156,977
116位	龙珠Z 遥远的悟空传说	Bandai Namco	2007-3-21	62,210	150,724
117位	交响情人梦	Bandai Namco	2007-4-19	30,363	148,324
118位	日本联盟DS	JALECO	2007-12-6	18,204	147,770
119位	结界师 乌森妖奇谈	Bandai Namco	2007-5-24	40,465	146,857
120位	符文工房 新牧场物语	Marvellous	2006-8-24	39,973	145,346
121位	模拟城市 DS 2	EA	2008-3-19	46,446	143,816
122位	世界树的迷宫2 诸王之圣杯	Square Enix	2008-2-21	85,555	142,773
123位	拼版游戏DS	任天堂	2007-4-26	33,154	142,533
124位	陆行鸟与魔法绘本	Square Enix	2006-12-14	29,065	139,944
125位	NARUTO忍列传	Takara Tomy	2006-12-14	30,132	137,669
126位	汉字乐引辞典	任天堂	2006-4-13	11,072	132,653
127位	NARUTO RPG 2千鸟VS螺旋丸	TOMY	2005-7-14	31,451	131,748
128位	蜡笔小新DS 呼风唤雨大作战	Banpresto	2007-3-21	30,648	131,696
129位	闪亮革命DS	KONAMI	2006-12-7	19,798	129,876
130位	DS阴山 电脑反复汉字测试	小学馆	2007-4-5	10,424	129,436
131位	甲虫王者2	SEGA	2006-7-27	26,141	128,569
132位	股票买卖训练	KONAMI	2006-12-14	19,837	128,247
133位	牧场物语 闪亮的太阳与朋友们	Marvellous	2008-2-21	36,134	126,770
134位	远古封印之炎ASH	任天堂	2007-10-4	58,102	126,543
135位	实况力量棒球8	KONAMI	2005-12-1	16,215	122,788
136位	世界树的迷宫	Square Enix	2007-1-18	31,702	122,461
137位	NARUTO最强忍者大集结4	Takara Tomy	2006-4-27	36,678	121,149
138位	无人岛的生活	Bandai Namco	2008-4-3	40,620	120,469
139位	当地检定DS	SPIKE	2006-11-22	15,297	119,855
140位	NARUTO最强忍者大集结5	Takara Tomy	2007-7-19	28,290	119,115
141位	右脑达人 爽解	Namco	2006-2-9	16,218	117,849
142位	逆转裁判 复苏的逆转（初版）	CAPCOM	2005-9-15	50,469	117,784
143位	BLEACH DS 2 黑衣镇魂歌	SEGA	2007-2-15	43,192	117,710
144位	符文工房2	Marvellous	2008-1-3	56,082	116,287
145位	右脑达人 爽解 2	Bandai Namco	2007-3-1	18,885	113,343
146位	牧场物语 精灵驿站 女生版	Marvellous	2005-12-8	10,000	112,811
147位	无限边界 机战OG传说	Banpresto	2008-5-29	90,248	112,244
148位	光速蒙面侠21 恶魔力量	任天堂	2006-2-2	36,926	110,260
149位	麻雀格斗俱乐部 wi-fi对应	KONAMI	2006-12-7	12,000	109,791
150位	激斗！自制机器人	任天堂	2006-10-19	39,176	109,279
151位	详说日本史B 综合训练	Bandai Namco	2007-6-7	7,274	107,518
152位	牧场物语 精灵驿站	Marvellous	2005-3-17	22,026	107,136
153位	高速卡片对战 卡片英雄	任天堂	2007-12-20	49,163	106,864
154位	洛克人EXE5 DS 双重领袖	CAPCOM	2005-7-21	17,317	106,526
155位	面包超人的语言教室	Agatsuma E	2006-12-7	4,000	105,919
156位	Another Code 双重记忆	任天堂	2005-2-24	48,357	105,452
157位	茶犬的部屋DS 2	MTO	2007-1-18	13,778	105,335
158位	茶犬的部屋DS	MTO	2006-4-27	12,000	105,258
159位	问答魔法学院DS	KONAMI	2008-9-12	103,632	103,632
160位	游戏王 双重怪兽	KONAMI	2005-7-21	39,016	102,249
161位	闪亮革命 偶像试镜	KONAMI	2006-8-10	23,362	101,750
162位	大人的DS面部训练	任天堂	2007-8-2	22,526	101,123
163位	职业棒球创造	SEGA	2008-5-22	60,266	100,882
164位	第一次英语训练	Benesse C	2007-6-28	27,797	100,648
165位	愿为你而死	SEGA	2004-12-2	27,062	100,263
166位	蜡笔小新DS 呼风唤雨大活剧	Banpresto	2008-3-20	28,635	99,817
167位	灵光守护者	任天堂	2008-2-28	53,939	99,782
168位	心跳回忆女生版 第二季	KONAMI	2008-2-14	35,173	99,713
169位	一笔吃豆	Namco	2005-3-10	27,903	98,650
170位	圣剑传说 玛娜英雄	Square Enix	2007-3-8	20,219	98,566
171位	游戏王DMGX 招魂者	KONAMI	2006-11-30	20,521	98,502
172位	传说的斯塔菲 对决！达伊鲁海贼团	任天堂	2008-7-10	34,694	98,305
173位	Wantame音乐频道 靓出风格	CAPCOM	2007-11-22	33,555	97,857
174位	栗子君 纳米岛的故事	任天堂	2007-5-24	17,961	97,346
175位	甲虫王者 超级收藏版	SEGA	2007-7-19	31,872	96,090
176位	BLEACH DS 驰骋苍天的命运	SEGA	2006-1-26	34,898	95,044
177位	直感一笔	任天堂	2004-12-2	20,203	94,947
178位	洛克人ZX	CAPCOM	2006-7-6	37,136	94,341
179位	SD高达G世纪 DS	Bandai	2005-5-26	44,257	94,317
180位	星际火狐 突击队	任天堂	2006-8-3	27,425	93,973
181位	死了都要记 杀手游戏	KONAMI	2007-2-15	46,956	93,838
182位	力量口袋甲子园	KONAMI	2005-8-4	21,955	93,220
183位	半熟英雄之怪蛋英雄	Square Enix	2005-3-24	29,464	92,096
184位	游戏王 双重怪兽2008	KONAMI	2007-11-29	38,563	91,970
185位	职棒家庭明星DS	Bandai Namco	2007-11-15	44,664	91,879
186位	集合！力量棒球的甲子园	KONAMI	2006-8-3	18,850	90,353
187位	银河战士Prime 猎人	任天堂	2006-6-1	32,613	90,028
188位	豆芝麻的温馨日记	TDK Core	2007-7-26	9,629	88,776
189位	闪电十一人	LEVEL5	2008-8-22	41,458	87,604
190位	超剧场版Keroro军曹 全员集合	Bandai	2006-3-16	17,730	84,758
191位	旅游会话DS之美国篇	任天堂	2006-4-27	11,369	83,819
192位	柏青嫂模拟机之押忍吉宗DS	Paon	2007-4-26	27,037	83,707
193位	黑客计划 觉醒	任天堂	2006-7-13	33,199	83,479
194位	NARUTO RPG 3灵兽VS木叶小队	Takara Tomy	2006-7-13	24,398	81,747
195位	机动战士高达OO	Bandai Namco	2008-3-27	48,354	81,419
196位	脑年龄与压力扫描	SEGA	2006-9-14	26,541	80,859
197位	胜利十一人 进球×进球	KONAMI	2007-10-25	21,505	79,154
198位	闪亮革命 目标偶像天后	KONAMI	2007-7-12	16,094	79,119
199位	触摸娱乐百人一首DS 时雨殿	任天堂	2006-12-14	14,000	78,277
200位	超操纵机械MG	任天堂	2006-9-2	14,834	77,832

Nintendo DS 2008 新作发售表

日版游戏

游戏名	类型	厂商
2008年10月09日		
史努比DS与朋友们聚会	ETC	Square Enix
2008年10月16日		
卡片召唤士DS	TAB	SEGA
AWAY随机迷宫	RPG	Majesco
创世法典	RPG	MMV
2008年10月23日		
你的勇者	RPG	SNK Playmore
绊地狱 死亡标签	STG	CAVE
恶魔城 被夺的刻印	ACT	KONAMI
噬魂者 美杜莎的阴谋	ACT	Bandai Namco
采配的前方	AVG	KOEI
2008年10月30日		
IQ博士与阿拉蕾	ACT	Bandai Namco
北欧战神传 负罪者	RPG	Square Enix
希德与陆行鸟不可思议的迷宫	RPG	Square Enix
维他命Y	AVG	D3 Publisher
2008年11月06日		
星之卡比 超级豪华版	ACT	任天堂
思乡之风	RPG	Tecmo
2008年11月13日		
DS西村京太郎悬疑系列2复仇之影	AVG	Tecmo
流星洛克人3黑色Ace/红色Joker	RPG	CAPCOM
不可思议的迷宫 风来的西林DS2 沙漠的魔城	RPG	Chunsoft
2008年11月27日		
雷顿教授与最后的时间旅行	AVG	LEVEL5
蝉鸣之时~绊 第二卷・想	AVG	Alchemist
幕末恋华・新选组DS	AVG	D3 Publisher
超时空之钥	RPG	Square Enix
刑警J.B.哈罗德事件簿 曼哈顿安魂曲+杀意之吻	AVG	Fortune
2008年12月04日		
家庭教师HR黑手党大集合	ACT	Takara Tomy
口袋力量棒球11	SPG	KONAMI
我的模拟王国	SLG	EA
英雄战记 烈焰之剑	RPG	Gungho
自制战士 炸弹人	ACT	Hudson
第一神拳THE FIGHTING! DS	FTG	讲谈社
2008年12月11日		
心之传说 动画版/CG版	RPG	Bandai Namco
陆行鸟与魔法绘本 魔女与少女与5勇者	RPG	Square Enix
2008年12月18日		
仙境传说Online DS	RPG	Gungho
桃太郎电铁20周年	TAB	Hudson
牧场物语 欢迎来到风之集市	SLG	MMV
2008年12月25日		
梦幻之星ZERO	RPG	SEGA
2008年内预定		
王国之心358/2 Days	RPG	Square Enix
古墓丽影 地下世界	ACT	Eidos
园艺妈妈	SLG	MMV
铁道学堂 大手私铁篇	ETC	Taito
勇者斗恶龙9 星空的守护人	RPG	Square Enix
FC家庭大战争DS2（暂定名）	SLG	任天堂

美版游戏

游戏名	类型	厂商
2008年9月30日		
玩具兵：不幸的军团	ACT	Destination Software
疯狂水管	PUZ	Empire Interactive
索尼克年代记：暗黑兄弟会	RPG	SEGA
2008年10月7日		
古惑狼 变异心灵	ACT	Vivendi Games
化石超进化：穿越星门	ACT	Disney
2008年10月13日		
降世神通	ACT	THQ
西伯利亚	AVG	DreamCatcher
2008年10月14日		
FIFA足球09	SPG	EA Sports
NARUTO 忍者之路2	RPG	Tomy Corporation
摇滚革命	MUG	KONAMI
暗黑刻印：放逐者之剑	RPG	Graffiti Entertainment
2008年10月21日		
AWAY：随机迷宫	RPG	Majesco
后院橄榄球09	SPG	Atari
恶魔城：圣教密令	ACT	KONAMI
符文工房2：新牧场物语	RPG	Natsume
蜘蛛侠：暗影之网	ACT	Activision
变形金刚动画版	ACT	Activision
2008年10月28日		
斯派罗传说：龙族的黎明	ACT	Vivendi Games
我的模拟王国	SLG	EA
史莱克嘉年华	ACT	Activision
2008年11月4日		
消失的档案	AVG	Destineer
克莱斯勒经典赛车	RAC	Destination Software
007之微量情愫	ACT	Activision
马达加斯加：逃往非洲	ETC	Activision
冰上公主	SPG	Aksys Games
Tom Clancy终结战争	SLG	Ubisoft
终极乐队	MUG	Disney
2008年11月11日		
使命召唤：世界大战	STG	Activision
真实足球2009	SPG	Ubisoft
星战：绝地武士联盟	ACT	Lucas Arts
Tecmo橄榄球	SPG	Tecmo
Shaun White的滑雪板	SPG	Ubisoft
吉他英雄巡演：10年经典	MUG	Activision
极品飞车：无间风云	RAC	EA
2008年11月18日		
月面惊魂	AVG	Mastiff
雷曼疯兔聚会	ETC	Ubisoft
古墓丽影 地下世界	AVG	Eidos
2008年11月24日		
帝国时代：神秘传说	SLG	THQ
超时空之钥	RPG	Square Enix
2008年12月2日		
波斯王子：陨落的国王	ACT	Ubisoft
2008年内		
水下传奇	AVG	GAMEINVEST
DS Air	ACT	Nintendo
节奏天国	MUG	Nintendo
SSX滑雪 4	SPG	EA

DVD导读

精彩游戏预告影像，中文汉化经典游戏满载！

《标准掌机典藏NDS2008终极版》和大家见面了。这次的《典藏》收录了2008年上半年的热门游戏攻略，以及最新的NDS用软件使用教程、最新的日本NDS游戏销量排行、近期日本与北美新作游戏发售表，以及硬件维修保养心得和一些疑难问题的解答部分。

本书光盘中收集的内容，除了最新游戏的预告片之外，还有从2004年底NDS发售到2008年9月之前的中文游戏以及汉化游戏的精选ROM合集。其中以ids结尾的游戏为IDS/IDSL专用，其余游戏为汉化版，适合各种DS/DSL主机。在进行游戏之前，请将文件夹内的压缩文件用winrar解压缩使用。此外，对应《大合奏 兄弟乐队DX》的歌曲编辑软件也收录在光盘中，各位玩家可以参照本书《大合奏》的软件使用部分，将自己喜欢的歌曲烧入游戏。

NDS中文游戏目录

- No.1：摸摸瓦里奥制造
- No.2：神游马力欧64
- No.3：恶魔城苍月的十字架
- No.4：山脊赛车DS
- No.5：三国志DS
- No.6：新彩虹岛
- No.7：新超级马里奥兄弟
- No.8：右脑达人 爽解 找茬博物馆
- No.9：动物园管理员
- No.10：超执刀 蛇杖
- No.11：魔术大全
- No.12：游戏王GX 精灵的召唤
- No.13：重装机兵 钢之季节
- No.14：恶魔城 废墟的肖像
- No.15：天诛DS
- No.16：大航海时代4 诺亚轮盘
- No.17：动物之森
- No.18：钢之羽
- No.19：TAO 魔法之塔与魔法之卵
- No.20：Picross DS
- No.21：弧光之源
- No.22：迷失蔚蓝2
- No.23：星之卡比呐喊团
- No.24：料理妈妈
- No.25：胜利十一人DS
- No.26：真 三国无双DS
- No.27：新牧场物语 符文工房
- No.28：最终幻想12 亡灵之翼
- No.29：俄罗斯方块DS
- No.30：雷顿教授与不可思议的小镇
- No.31：火影忍者 忍列传
- No.32：名侦探柯南DS 侦探力锻炼
- No.33：逆转裁判4
- No.34：逆转裁判 复苏的逆转
- No.35：塞尔达传说 幻影沙漏
- No.36：瞬感龙珠
- No.37：富豪街DS
- No.38：勇者传说
- No.39：管家婆DS
- No.40：脑内觉醒 蜂巢冲击
- No.41：开花吧 小机器人
- No.42：美少女麻将3 Remix
- No.43：马里奥篮球 3on3
- No.44：火影忍者 疾风传 最强忍者大集结5
- No.45：西游记 金角 银角的阴谋
- No.46：噗哟噗哟 15周年
- No.47：虚伪的轮舞曲
- No.48：最终幻想 水晶编年史 命运之轮
- No.49：海贼王 换档之魂
- No.50：死了都要记L的继承者
- No.51：ASH远古封印之炎
- No.52：心跳回忆女生版 初恋
- No.53：召唤之夜 双生时代 精灵们的共鸣
- No.54：激狂之渊病房
- No.55：役满DS
- No.56：从今开始DS卡路里指南
- No.57：主题公园DS
- No.58：使命召唤4
- No.59：游戏王 世界大赛2008
- No.60：我爱海豚
- No.61：触摸 卡比
- No.62：口袋妖怪 珍珠
- No.63：口袋妖怪 钻石
- No.64：雷顿教授与恶魔之箱
- No.65：兽神演武DS
- No.66：驯龙师 音魂
- No.67：太鼓达人DS 触控音乐祭
- No.68：爱猫生活
- No.69：代号基亚斯 反叛的鲁路修
- No.70：最终幻想4
- No.71：来自深渊
- No.72：太空侵略者EX
- No.73：万能先生的社交生活 夜晚实战篇
- No.74：圣洁传说
- No.75：最终幻想战略版A2
- No.76：超演习 库洛洛军曹全员集合
- No.77：影之传说2
- No.78：放学后少年
- No.79：三国志大战DS
- No.80：伊苏DS
- No.81：忍者龙剑传
- No.82：模拟人生2 孤岛物语
- No.83：Bleach 死神DS 追逐苍天的命运
- No.84：马里奥赛车DS
- No.85：沃太利亚迷宫
- No.86：高速卡片大战 卡片英雄
- No.87：灵光守护者
- No.88：非常口DS
- No.89：万能先生的夜生活
- No.90：名侦探柯南DS 消失的博士与找茬之塔
- No.91：僵尸式英语力重生术 死亡英语
- No.92：钢之炼金术师
- No.93：暴走货柜车传奇BLACK
- No.94：狼与香辛料 我与赫罗的一年
- No.95：合金弹头7
- No.96：无名游戏（七日死）
- No.97：马里奥与索尼克相约北京奥运会
- No.98：世界树迷宫
- No.99：牧场物语 闪耀太阳和伙伴们
- No.100：应援团
- No.101：陆行鸟与魔法画册
- No.102：火焰纹章DS
- No.103：NB&天幻联合汉化 勇者斗恶龙4
- No.104：伊苏2
- No.105：强尼脱出大作战
- No.106：超剧场版 库洛洛军曹3
- No.107：1500 DS魂 Vol.10 围棋
- No.108：萌单DS
- No.109：拼图英雄
- No.110：甜甜起司猫DS汉化版

感谢名单

佛爷
敖厂长
黄河
曹越
黄健
海星
骑士
王修泽
梦楠
青蛙河边跳
柴可
姚晓岚

永久保存版
2000
1—4辑

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新